PS one PS2 N-GAGE NOKIA XBOX GAME BOY ADVANCE

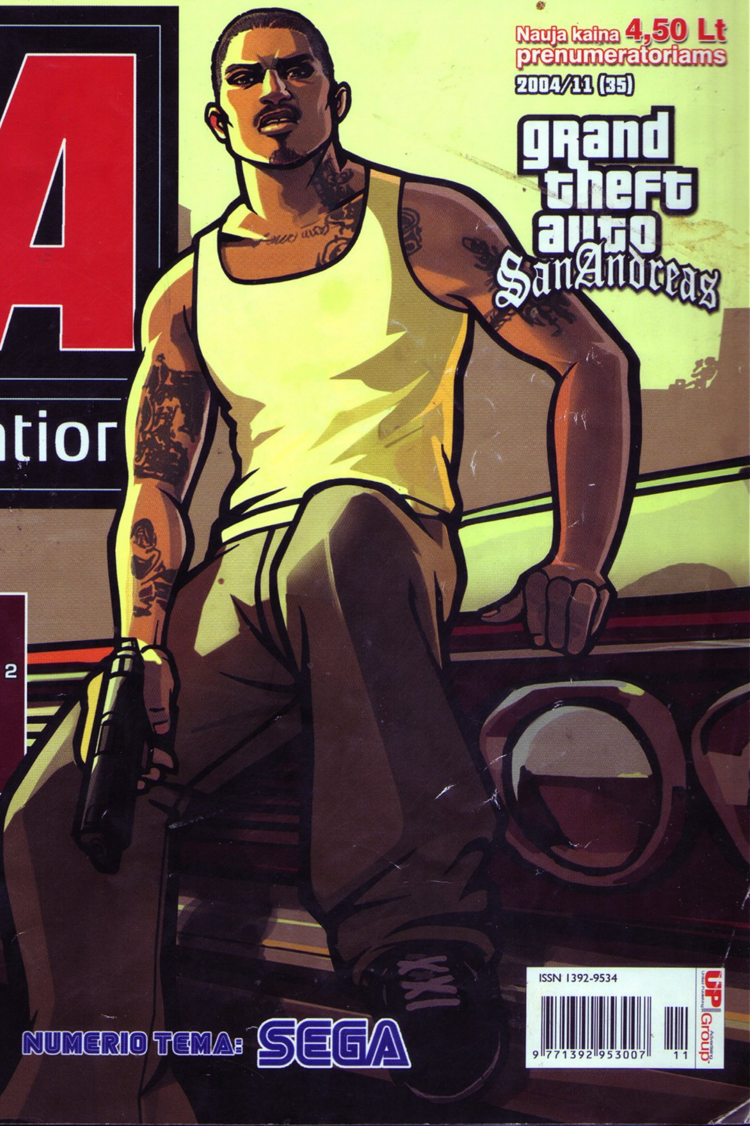
Kaina 7,99 Lt

VIENINTELIS LIETUVIŠKAS ŽURNALAS APIE POPULIARIAUSIUS VIDEOŽAIDIMUS

VA PlayStation

Nauja kaina **4,50 Lt** prenumeratoriams

2004/11 (35)



Def Jam: Fight for NY

Mortal Kombat: Deception

Tony Hawk's Underground 2

NBA Live 2005

versus ESPN NBA 2k5

Astro Boy

Forgotten Realms: Demon Stone

PLAKATAS

NUMERIO TEMA: SEGA

ISSN 1392-9534

UP Group

TURINYS

VERSLO NAUJIENOS 006

NAUJIENOS 008

IŠ DIRBTUVIŲ 012

TEMA: SEGA 014

MĖNESIO ŽAIDIMAS 030

GTA: SAN ANDREAS

RECENZIJOS 038

DEF JAM: FIGHT FOR NY

MORTAL KOMBAT: DECEPTION

TONY HAWK'S UNDERGROUND 2

NBA LIVE 2005 VERSUS ESPN NBA 2K5

KLASIKA 052

CRASH BANDICOOT

IRGI ŽAIDIMAI 056

NAUJIENOS

TOM CLANCY'S GHOST RECON: JUNGLE STORM

STAR WARS TRILOGY: APPRENTICE OF THE FORCE

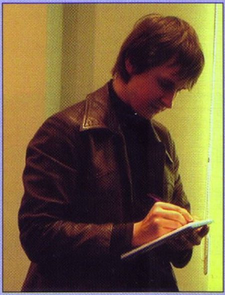
HALO 2

PATARIMAI 063

MORTAL KOMBAT: DECEPTION

GAME OVER 070

SVEIKI,



Sulaukėme. Grand Theft Auto: San Andreas pagaliau čia, visoje savo didybėje, žiaurume ir gražume. Tai ypatingas reiškinys ne tik mums, žaidėjams, bet ir visai industrijai apskritai. Naujas postūmis aukštyn, smūgis į po truputį trūkinėjančią sieną, barjerą, kuris vis dar skiria žaidimų industriją nuo kitų, bendrai suvokiamų „rimtesnių" pramogų industrijų kaip kinas ir muzika.

Iš tiesų, žaidimų pramonė jau seniai lyginama su kino ir muzikos — dviem didžiulėmis pramogų industrijomis, generuojančiomis milžiniškus pinigus ir buriančiomis milijonines jų minias. Žaidimai, pradėję savo gyvavimą vos prieš trisdešimt metų (kinas savo šimtmetį atšventė dar 1995-aisiais, o apie muzikos amžių net nekalbėsime) nesustabdomai auga, ir nors finansiškai žaidimų industrija aplenkė kiną jau prieš kelerius metus bei nuolat nežymiai keičiasi pozicijomis su muzikos industrija, į šią sritį vis dar nežiūrima taip rimtai, kiek ji verta. Žinoma, tai nėra susiję vien su finansais, žaidimai vis dar publikos daug silpniau vertinami, palyginus su kitomis pramogų industrijomis, kaip kūrybinės ir meninės formos apraiškos. Tačiau su San Andreas žaidimų industrija metė dar vieną iššūkį kitoms ir dar kartą labai įtikinamai parodė abejojantiems savo galią ir svarbą.

Faktas, kad Grand Theft Auto: San Andreas tik pasirodęs užtemdė visus kitus žaidimus, yra svarbus, bet tik žaidimų industrijai. Tačiau faktas, kad pradiniai šio žaidimo pardavimai pralenkė didžiausių ir pelningiausių filmų startus yra daug svarbesnis, o žiniasklaidos ir žmonių dėmesys šiam faktui įtikinamai rodo žaidimų industrijos skverbimąsi į vadinamą viešąją sferą, šalia filmų ir muzikos. Apie San Andreas kalba visi, kas bent kiek susiję su žaidimais, o nežinantieji klausinėja ir bando suprasti, kodėl kilęs toks ažiotažas. Pas mus, Lietuvoje, tai vyksta kiek santūriau, tačiau užsienyje rezonansas daug didesnis. Pačiam teko neseniai nuvažiuoti į koncertą, kuriame grojo daug atlikėjų iš Didžiosios Britanijos, ir vienas grupės Plaid narys vilkėjo GTA: San Andreas marškinėlius :).

Be abejonės, didžiausią dėmesį šiam žaidimui skiriame ir mes. Nors ir nespėjome peržaisti viso milžiniško San Andreas pasaulio, skubame papasakoti tai, ką patyrėme iame nepaprastame žaidime. O kitame numeryje, jau rimčiau įsigilinę, pateiksime krūvą patarimų, kur ką veikti ir kaip jame susigaudyti.

Ričardas Jaščemskas

16 SEGA

33 GTA: SAN ANDREAS

Kūrėjas	Fox Interactive	Žanras	RTS
Leidėjas	Electronic Arts	Išleidimo data	2003 rugpjūtis
Nelaukiamas	VA LAUKIAMUMO BAROMETRAS		Laukiamas
	1		

1 Šiuo stulpeliu norime pažymėti, ar labai laukiame žaidimo, ar jis nėra toks „karštas" mūsų laukimo sąraše.

REDAKCIJOS NUOMONĖ NEBŪTINAI SUTAMPA SU TEKSTŲ AUTORIŲ NUOMONE. BET JŲ ŽODŽIUOSE YRA TIESOS.

Vyr. redaktorius: Artūras Rumiancevas
Redaktoriai: Ričardas Jaščemskas, Aleksandras Maslovas
Stilistė: Giedrė Brazaitytė
Dizaineris-maketuotojas: Gediminas Lukavičius

Redakcija: Kristina Dembinskaitė, Aurelija Pociūtė, Dangiras Jakimavičius, Erikas Ovčarenko, Aimis Kasparavičius, Žygimantas Kudirka, Aivaras Isajevas, Martynas Latušinskas, Edvinas Rekašius, Adomas Puras, Vytas Lukaševičius.

Žurnalą leidžia UAB „InDiza".
ISSN 1392-9534

Spausdino AB spaustuvė „Spindulys"
Užs. Nr. 4.849
Gedimino g. 10, 44318 Kaunas.
Redakcijos tel.: (37) 763 203,
faks.: (37) 764 995.

Dėl reklamos žurnale kreiptis:
Stasys Švabas
mob. tel.: +370 614 16659
tel.: +370 5 210 1520,
faks.: +370 5 210 1521.
El. paštas: stasys@upg.lt
Tiražas audituojamas

PLIUSAI & MINUSAI

1
+ Glus, prasmingas, gerai pateiktas siužetas.
+ Dar viena puiki priežastis padrebinti kinkas.
+ Galimybė pamatyti narkomano vizijas nežalojant savo sveikatos.
– Būtinybė dėl kokio prakeikto rakto grįžti visą kelią atgal.
– Pernelyg maža tikimybė rakto paiešką pradėti nuo teisingos patalpos.
– Nenustojantys iš tų pačių vietų dauginti monstrai.

2 **ĮDOMUMAS 75**
Ne vienas režimas, dinamiškos misijos — veiksmo užtektinai.

3 **GARSAS 92**
Tarsi stovėtum prie tikro stalo.

4 **MUZIKA 33**
Tiesiai iš filmų apie Amerikos karų didvyrius.

5 **GRAFIKA 44**
3D taikiniai, ir dar juda!

6 **VALDYMAS 66**
Na, čia jau nieko nepagadinsi. Standartas.

7 **IŠVADA**
Savo užbaigtu siužetu žavintis, bet neužbaigtu „geimplėjumi" atstumiantis žaidimas. Vis dėlto įdomus kąsnelis šiandieninėje žaidimų rinkoje...

8 **SUDĖTINGUMAS**
SUDĖTINGAS

VA REITINGAS
72 9

1 Prie kiekvieno žaidimo įvertinimo išskirtos kelios teigiamos ir neigiamos savybės.

2 Vertiname žaidimo siužeto (arba įdomumo) gilumą, savitumą, kuriuo žaidimas sugeba įtraukti.

3 Vertinamas žaidimo garso efektų stiprumas, įvairovė ir kokybė. Taip pat veikėjų įgarsinimas.

4 Vertinamas žaidimo garso takelis, muzikos kokybė ir jos pritaikymas.

5 Vertinama žaidimo vaizdų, animacijos, spec. efektų kokybė, stilius ir įvairovė.

6 Vertinamas valdymo patogumas, efektyvumas, sudėtingumas, taip pat kameros darbas.

7 Pateikiama trumpa išvada apie žaidimą, jo bendras įspūdis.

8 Jei žaidimas turi kelis sudėtingumo lygius, vertiname pagal *Normal* režimą, jei ne — bendrą sudėtingumą.

9 Galutinis žaidimo įvertinimas nesusijęs su kitais vertinimais ir atspindi bendrą žaidimo kokybę.

DUK

Kokie yra Dragon Ball Z žaidimai PSone konsolei? Ar Dragon Ball Z: Budokai skirtas PS2?
Vladislavas, Švenčionėliai
Dragon Ball GT: Final Bout ir Dragon Ball Z: Ultimate Battle 22. Budokai yra skirtas PS2.

Ar negalėtumėte tarp naujų žaidimų pristatymų parodyti kokių gerų PSone konsolės žaidimų?
Gedas, Telšiai
žinoma, galėtume, jei tik jų būtų. O kaip žinia, per šiuos metus PSone konsolei nieko tokio naujo, neskaitant prastų biudžetinių žaidimų ar perleidimų, neišėjo. Tiesa, EA šiemetinę FIFA 2005 dar žada išleisti ant šios konsolės, tačiau prisiminus senesnes šio žaidimo PSone versijas nuotaika neoptimistiška.

Kuri konsolė galingesnė — PS2 ar Xbox?
Karolis, Kaunas
Techniškai Xbox šiek tiek lenkia PS2, tačiau Xbox'o tai nelabai gelbėja, dėl nedidelio tik jai kuriamų žaidimų skaičiaus. Sony šiuo atžvilgiu toli priekyje.

Ar gali būti taip, kad ant konsolės neveikia GTA: Vice City? Turiu originalią versiją, jis nepasileidžia. Ką daryti? Ar pas mane neveiks GTA: San Andreas?
Jokūbas, Kaunas
Jei žaidimas originalus ir konsolė techniškai tvarkinga, taip būti negali. Jei vis tik iškilo tokių problemų, reikia kreiptis į parduotuvę, kur pirkai žaidimą ar konsolę.

Kokie geriausi Yu-Gi-Oh! žaidimai ant PS2 konsolės ir kada jie pasirodys Lietuvoje?
Gintas, Ginkūnai
Na, kol kas yra tik du: Yu-Gi-Oh! The Duelists of the Roses ir naujas Yu-Gi-Oh! Capsule Monster Coliseum. Į Lietuvą oficialiai šie žaidimai nėra atvežti, reikia ieškoti jų užsakinėti.

Kada pasirodys Pro Evolution Soccer 4 Lietuvoje?
Mantas, Panevėžys
Europoje šis žaidimas jau pasirodė. Lietuvoje turėtų pasirodyti vėliau, dar tiksliai nepaskelbta kada.

Būkit geri, atsakykit į šiuos klausimus:
1. Kiek dar PS2 žaidimų pasirodys?
2. Kiek kainuoja naujesnis PS2 modelis su interneto adapteriu?
3. Kiek metų veiks PS2 online žaidimai?
4. Kiek kainuoja žaisti online su PS2?
Agnius, Anykščių raj.
1. Tikrai nežinome, bet spėjame, kad dar daug.
2. Į Lietuvą šis modelis dar neatvežtas, o Europoje jo kaina 150 Eurų.
3. Vėl gi, negalime pasakyti, bet kaip Sony yra pasakiusi, PlayStation 2 ji rems dar ilgai, bent penkerius metus, o manome, kad online išsilaikys dar ilgiau.
4. Tiek, kiek kainuoja greitas (mažiausiai 128 Kb/s) interneto ryšis. Jokių papildomų mokesčių žaisti online nėra.

Kada pasirodys Budokai 3?
Vytautas, Kaunas.
Europoje žaidimas išeina lapkričio 12 dien.

Kada Lietuvoje išeis Dragon Ball: Buu Fury GBA konsolei ir kiek kainuos? Išvardinkite geriausius GBA ir GBC Konami žaidimus. Kokie yra Square RPG, perkelti iš SNES į PSone, išskyrus FF ar Chrono Triger? Ar įmanoma Lietuvoje gauti GBA žaidim Our Sun?
Denisas, Klaipėda
Buu's Fury kol kas išėjęs tik Šiaurės Amerikoje, apie jo pasirodymą Europoje nieko neskelbiama. Konami žaidimų GameBoy'ams labai daug, galime pavardinti žinomiausias serijas: Yu-Gi-Oh, ESPN, Teenage Mutant Ninja Turtles, Disney Sports, Frogger, Metal Gear Solid. Be minėtų, į PlayStation iš SNES yra atkeliavęs ir Breath of Fire. Dėl Our Sun nepasakysime. Reikia ieškoti parduotuvėse, ir jei nėra, užsakinėti.

Ar yra vietų, kur galima nemokamai pažaisti su įvairiais kompiuteriais?
Julius, Šakiai
Trumpai pabandyti žaidimus galima kai kuriuose jų pardavimo taškuose. Tik neužsižaisk per ilgai :)

OPTIMISTIŠKI SKAIČIAI IŠ SONY

Kompanija Sony pateikė visuomenei duomenis apie PlayStation 2 pardavimus. Kompanijos atstovai džiugiai pranešė, kad konsolė rado savo 76–milijoninį pirkėją. 32.2 mln. konsolių iš šio skaičiaus tenka Šiaurės Amerikai, 25.9 mln. — Europos PAL teritorijoms (ir vien tik Didžiajai Britanijai — 7.5 mln.), o Japonijoje iš viso buvo parduota 17.9 mln. PS2.

Tačiau pačiai populiariausiai naujos kartos konsolei dar toli iki žaidimų pasaulio veteranės, PSone sistemos, nes nuo jos pasirodymo 1994 metais ši konsolė, kurią iki šiol galima įsigyti parduotuvėse, buvo parduota bendru tiražu 100.9 mln. egzempliorių. Nesunku apskaičiuoti, kad bendri PlayStation konsolių pardavimai šiuo metu sudaro apie 176 mln. Sony tikisi padidinti šį skaičių iki 200 mln. per artimiausius 18 mėnesių — ypatingos viltys dedamos į naują PlayStation2 versiją, neoficialiai pavadintą PStwo. Pirmasis sumažintos konsolės startas išties pasiteisino — per debiutinę pardavimų savaitę vien tik Didžiojoje Britanijoje parduota apie 50 000 vienetų, o tai trigubai daugiau, nei įprasti pastaruoju metu smuktelėję PS2 pardavimai.

Dar viena džiugi naujiena Sony – pradžioje nevienareikšmiškai sutiktas ir prastus pardavimus turėjęs DVD grotuvo ir konsolės hibridas PSX sumažinus kainą (dabar silpnesnis PSX variantas kainuoja apie 330 Eurų) išoko į topų viršūnę ir aplenkė kitus įprastus DVD grotuvus.

Kas liečia artimiausią PS2 konkurentą, Xbox konsolę, — jos pardavimų skaičius yra kur kas kuklesnis — 15.5 mln. egzempliorių. Apie GameCube kalbėti išvis sunku – ši konsolė vos vos laikosi. Tiesa, ją vis dar atperka nuolat didėjantys Game Boy Advance pardavimai – susumavus handheldo ir konsolės pardavimus, Nintendo vis tik lenkia Microsoft.

UEMATSU PALIEKA SQUARE ENIX

Kompozitorius Nobuo Uematsu, išgarsėjęs video žaidimų pasaulyje kaip Final Fantasy frančizės garso takelių kūrėjas, paskelbė apie tai, kad palieka Square Enix ir ketina įkurti savo kompaniją. Kaip išėjimo priežastį ponas Uematsu įvardino savo užimtumą pastaruoju metu ir paskelbė, kad jam kur kas patogiau būti laisvu kūrėju, nesurištam sutarties įsipareigojimais su bet kokia kompanija.

Tuo pačiu metu kompozitorius neatmeta tolimesnio bendradarbiavimo su Square Enix galimybės ir atsimena, kad jam suteikė didelį malonumą darbas ties Final Fantasy VI, VII ir VIII garso takeliais.

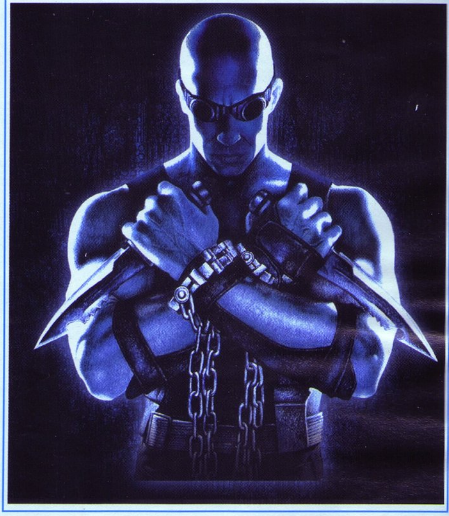
EIDOS SUSITARĖ SU AVALANCHE

Leidėjas Eidos, išgyvenantis dabar toli gražu ne geriausią savo istorijos periodą, paskelbė apie sutarties sudarymą su švedų kompanija Avalanche Studios, pagal kurią pastarieji sukurs veiksmo žaidimą Just Cause, kurį Eidos išleis 2005 metais PlayStation 2, Xbox ir PC platformose.

Studija Avalanche buvo įkurta 2003 Kristoferiu Sandbergu ir Lainusu Blombergu, o jos pagrindinė užduotis yra inovacinių žaidimų kūrimas. Avalanche darbuotojai jau prisidėjo prie tokių žaidimų kūrimo, kaip Chronicles of Riddick ir Headhunter.

Krisas Sandbergas, Avalanche vadovas, išreiškė didelį pasitenkinimą dėl sutarties su Eidos pasirašymo ir pareiškė, jog tiki, kad šis bendradarbiavimas bus ilgalaikis.

avalanche
S T U D I O S



HARIS POTERIS SKATINA RAGANYSTĘ!?

Keistas atsitikimas nutiko Pietų Afrikos respublikoje. Mokinys Džonas Smitas per anglų kalbos egzaminą atsisakė atsakinėti apie J.K. Rowling Hario Poterio knygą, nors ši dalis sudarė net trečdalį bendro egzamino pažymio. Džonas motyvavo tuo, kad šios knygos skatina raganystę, o Biblija yra prieš raganystę. Berniuko šeima parašė vietiniam provincijos egzaminavimo direktoriui skundą, kad išsiaiškintų šią situaciją.

575.000 GTA SAN ANDREAS KOPIJŲ ANGLIJOJE

Kompanija Take-Two kartu su Chart Track paskelbė, kad žaidimo GTA San Andreas pardavimai Didžiojoje Britanijoje vien tik pirmą dieną sudarė rekordinius 575.156 kopijų. Iš viso Didžiojoje Britanijoje tą dieną buvo parduota 677.000 kopijų. Prognozuojami šio projekto pardavimai Europos teritorijoje iki metų pabaigos yra 3 – 4 milijonai egzempliorių.

SCI GAMES PRIPAŽINTA SEKTINU PAVYZDŽIU

Britų kompanijos SCi Games (Conflict: Vietnam, The Italian Job) atstovai išplatino pranešimą spaudai, kuriame neslėpdami savo emocijų skelbia apie tai, kad kompanija pateko į 500 labiausiai besivystančių Senojo Žemyno organizacijų sąrašą (227 vieta). Europe's 500 — Entrepreneurs for Growth atstovai apskaičiavo, kad bendras užimtumo prieaugis nuo 2000 iki 2003 metų Sci Entertainment Group Plc, į kurią įeina ir SCi Games, sudarė apie 170%, t.y. 84 žmones.

„Įvertinant pastarųjų metų ekonominę padėtį, pastovus SCi augimas — tai tikras pasiekimas. Europa turi stimuliuoti užimtumą labiausiai besivystančių kompanijų dėka, tokių kaip SCi Games. Esame įsitikinę, kad tokios kompanijos turi būti pripažintos sektinais pavyzdžiais", — pasakė Entrepreneurs for Growth atstovas Philippe Leonard.

The Rumble Fish

Žaidimo siužetas nėra kažkuo ypatingas. Netolimoje ateityje egzistuoja super megapolis su gerai išvystyta infrastruktūra — futuristinis miestas–valstybė, kuris vadinasi Zone Prime. Valdo šį stebuklingą miestą galinga korporacija *Nexus Prime*, ir, savaime suprantama, ne viskas yra puiku šiame dirbtiniame rojuje. Be gražaus „įpakavimo" yra ir visai kitas MIESTAS... tas pats, bet visai kitoks... kuriame gyvenantiems žmonėms rūpi visai kitos problemos, o konkrečiai — kovos menų tobulinimas ir jų aktyvus panaudojimas. Kam? Apie tai ir papasakos mums žaidimo istorija, kurioje, kaip tikina kūrėjai, kiekvieno iš 9 veikėjų siužetinė linija turi lemiančią įtaką Zone Prime miesto gyvenimui ir likimui. O ko dar reikia šiuolaikiniam „fighting'ui", be siužeto? Aišku, „geimplėjaus" ir grafikos — gražios ir įspūdingos. Ir visa tai naujasis dvimatis *Sammy Studios* kuriamas „fighting'as" turi!

Taigi, *Rumble Fish* naudoja naujovišką veikėjų animacijos koncepciją, kuomet kiekvieno herojaus „sprite'as" iš anksto yra padalintas į kelias dalis, kurių kiekviena animuojama savita kadrų seka atskirai... Iš šių fragmentų ir sudaromas bendras herojaus vaizdas duotuoju laiko momentu. T.y. visi kovotojo figūrą sudarantys elementai — rankos, kojos, galvos, kūnai, rūbų dalys yra atskiri objektai, nupiešti visose įmanomose fazėse ir būsenose su neįtikėtinu kruopštumu ir kadrų skaičiumi... Mintis pakankamai originali, tačiau jos įgyvendinimas, kaip teigia žmonės, jau žaidę panašius žaidimus automatuose, palieka be galo didelį įspūdį. Nors iš pradžių tai gali pasirodyti keistoka, ypač statinėse veikėjų būsenose... tačiau mūšio metu herojai atrodo super įspūdingai. Neveltui šiam žaidimui jau dabar pranašauja geriausiai animuoto tarp visų dvimačių muštynių titulą. Be to, siekiant suteikti žaidimui daugiau realizmo, kūrėjai panaudojo herojų rūbų plyšimą, kuomet jie yra pažeidžiami. Taigi, visos šios naujovės, taip pat specialiųjų atakų galingi spec–efektai, detalizuoti „background'ai" padaro šį žaidimą tikru kovos stilių šou... Trumpai tariant — mūsų laukia tikrai vertas dėmesio reginys.

Veikėjai... o kas veikėjai? Visi devyni atrodo gan standartiškai: nėra jokių mutantų, robotų, stebuklingų padarų ir kitų mistinių monstrų (iš kur jie gali atsirasti Ateities Mieste?). Tiesiog yra įprasti žmonės su neįprastais sugebėjimais, kaip ir turi būti. Ir atrodo tradiciškai. Herojai — rimti kieti vyrukai, damos laisvesnės, yra ir susikaupusių, taip pat yra vaikučių ir senelių... Jų išvaizdoje lengvai atpažįstama SNK ir *Capcom* muštynių klasikos įtaka.

Kovų sistema, arba „geimplėjus", yra pakankamai turininga. Daugelis išsisvadavimo ir judėjimo variantų, net dvi „super'ų" juostelės — gynybos ir atakos, kiekvieną kurių užpildžius, galima daryti atitinkamus specialius judesius. Gynyboje tai — kontratakos ir perėmimai, o kas puolime, tikriausiai, visiems aišku :). Sukaupus abiejų juostelių energiją iki maksimumo, galima daryti vadinamuosius Kritinius Menus.

Žinoma, neapsieita ir be ilgų kombo smūgių serijų. Nors esant tokiai veikėjų animacijai, suprasti, kada reikia paspausti vieną ar kitą mygtuką, bus pakankamai sunku.

Reziumuoti sudėtinga. Tikriausiai tai reikėtų atidėti iki to momento, kuomet žaidimukas bus kruopščiai pratestuotas dviejų žaidėjų režime, kuomet grafikos privalumai jau nebus pirmajame plane, o svarbiausiu taps variklliuko ypatybių ir veikėjų balanso studijavimas. Šiuo metu žaidimas labai primena *Guilty Gear X* su lengva *Rage of the Dragons* įtaka, kai kalba eina apie chain kombo serijas. Norisi tikėti, kad *Sammy Studios* atstovai užsiima ne tik animacija...

Japonijoje *Rumble Fish* pasirodys kitų metų pradžioje, Europai ir JAV išleidimo data kol kas nepaskelbta.

ANONSUOTAS MEDAL OF HONOR: DOGS OF WAR

Kompanija *Electronic Arts* anonsavo eilinę populiarios frančizės *Medal of Honor* dalį — *Medal of Honor: Dogs of War*. Projektą kuria EA Los Angeles (EALA), kuri žada išleisti žaidimą PlayStation 2, *GameCube* ir *Xbox* konsolėms. Pagrindiniai žaidimo įvykiai vyks 1942 metais, kuomet William Holt ir jo būrys atlieka slaptų užduočių seriją Europos teritorijoje. *Medal of Honor: Dogs of War* pasirodys 2005 metų pavasarį.

COMMANDOS TAKTINIS ŽAIDIMAS

Po nelabai sėkmingos trečiosios žymiojo *Commandos* žaidimo dalies, *Eidos* ir *Pyro Studios* nusprendė pasukti kita kryptimi. Iš taktinio žaidimo Commandos taps pirmojo asmens šaudykle. Taktikos elementų nebus atsisakyta, mat Strike Force galės žaisti iki aštuonių žaidėjų.

Commandos Strike Force žaidėjams teks žaliosios beretės snaiperio ar kito kario vaidmuo, veikiančio už priešo linijos. Kiekvienas iš prieinamų veikėjų turės skirtingus įgūdžius ir savitą žaidimo stilių. *Strike Force* sudarys trys sujungtos kampanijos, vykstančios Norvegijoje, Rusijoje ir Prancūzijoje Antrojo Pasaulinio karo metu. Žaidėjai galės persijungti tarp veikėjų bet kuriuo momentu.

Kūrėjai tikina, kad žaidimo aplinkos bus atviros ir nereikalaus tiesinio praėjimo, o suteiks žaidėjams laisvę formuoti ir vykdyti savo atakos planus. Žaidėjai galės naudoti daug taktinių elementų, pavyzdžiui dėti laiko bombas, tyliai peiliais žudyti priešus. Be trijų valdomų veikėjų, bus galima naudotis sąjungininkų karių pagalba. Daugiau detalių kol kas nepaskelbta. Na o pasirodyti *Commandos Strike Force* žada kitų metų viduryje *PS2*, *Xbox* konsolėse ir PC.

PASKELBTAS BATMAN BEGINS

Žmogus-šikšnosparnis sugrįžta! Nors, prisipažinsime, po nesėkmingos ketvirtosios Batmano filmo dalies to nesitikėjome, kitais metais pasirodys naujas jo filmas, ir, kaip dabar madinga, žaidimas. Filme, o taip pat ir žaidime Batmanas sugrįš į senovinį, pirmosios dalies gotikinį stilių. Išvysime Briusą Veiną (Batmanas be kostiumo), kuris po tėvų nužudymo keliauja po žemę ir mokosi įgūdžių, reikalingų tapti žiauriu baudėju. Filme pagrindinį herojų vaidins "Amerikos Psichopato" žvaigždė Christian Bale, o režisuos Christopher Nolan, geriausiai žinomas pagal filmą Memento. Na, o kam gi atiteko žaidimo teisės? Atspėjote – Electronic Arts. Žaidimą visoms konsolėms, tarp jų ir būsimajam PSP, kurs Eurocom studija, padovanojusi mums *James Bond 007: NightFire* ir šiuo metu taip pat dirbanti su *Spyro: A Hero's Tail*. *Batman Begins* pasirodys kartu su filmu kitais metais.

Ratchet & Clank 3: Up Your Arsenal

Naujausia Ratchet'o ir Clank'o nuotykių dalis siūlo mums visą aibę multiplayer režimų. Žaidimo dizaineris Kory Stockton teigia, kad „šie režimai nebus paremti visokiausiais mini žaidimais arba šalutiniais „kvestais". Mes jau seniai galvojome, kuo virs „geimplėjus" dviejų žaidėjų dvikovoje. Ir kai pagaliau išbandėme, pasirodė, kad žaidimas tarsi sukurtas *online* režimui!"

Taigi, į žaidimo finalinį kodą pateks daugybė multiplayer pramogų, kurių pagrindinis bus vadinamas *Siege* (*Capture the Flag* analogas). Jame dvi žaidėjų komandos stengiasi sugriauti priešininkų bazę, kol pastarieji užsiima tuo pačiu. Iki aštuonių žmonių galės mušti vienas kitą šešiuose ekskliuzyviniuose lygiuose iš visiems gerai pažįstamų ginklų, taip pat panaudojant „gadget'ųs" ir automobilius. O kai kuriems karinės technikos egzemplioriams parengtos kelios žaidybinės vietos. T. y., kol vairuotojas vairuoja, jo komandos draugas gali šaudyti priešus. O tiems, kuriems nepasisekė su plačiajuosčiu priėjimu prie Interneto, visam šiam džiaugsmui teks naudoti padalinto ekrano režimą, kuris irgi bus įtrauktas į finalinę žaidimo versiją.

Tačiau kad ir kokie smagūs ir intriguojantys būtų kelių žaidėjų režimai, pagrindiniu buvo ir liks vieno žaidėjo kampanija, kuri prasideda tuo, kad po antrosios dalies nuotykių išgarsėjusius herojus iškviečia Visos Galaktikos prezidentas ir duoda įsakymą: sugrįžti į planetą Veldin (kurioje vyko pirmosios dalies veiksmas) ir nukauti kibernetinį pamišusį daktarą, kuris ketina sunaikinti bet kokią už skruzdėles rimtesnę protingą gyvybės formą.

Atsakydami į visuotinio Blogio iššūkį, draugai surenka kosminių kadetų, kurie nori pakovoti vardan teisingumo, komandą. *Q-Force* — būtent taip vadinasi jų būrys, kuriam vadovaus Kvarkas (tam tikru žaidimo momentu galėsime ir jį valdyti). Galaktiką užkariausime su kosminiu laivu, kuris vadinasi *„Phoenix"* — jame žaidimo veikėjai susitinka, keičiasi nuomonėmis, treniruojasi, gauna užduotis, perka šarvus ir ginklus. Iš viso kūrėjai parengė apie penkiolika naikinimo priemonių, kiekvieną kurių galima patobulinti ir ne vieną kartą.

O programuotojai, kurie „šlifavo" valdymo schemą, pažadėjo panaudoti žaidime ne tik vaizdą nuo pirmojo asmens, bet ir anksčiau neregėtą „visiškai naują vaizdą iš nugaros" (?!), kuris turėtų padėti šaudyti tiksliau, o šokinėti vikriau. Kas liečia dirbtinį intelektą, jo gabumus kūrėjai demonstruoja interaktyviai — sodina skitinguose žemėlapio pusėse Rachet'ą ir monstrą ir leidžia visiems pasižiūrėti, kaip ryžtingai priešas seka herojų, apeidamas visas kliūtis.

O tie laimingi „geimeriai", kurie turės savo atminties kortelėse duomenis iš ankstesnių frančizės dalių, gaus kelis ginklus iš karto ir nemokamai. *Ratchet & Clank 3: Up Your Arsenal* veikia ant seno varikliuko ir pagal pažįstamą technologiją. *Online* režimai Lietuvos žaidėjams dar labai tolimi, tačiau net jei kūrėjų komanda ir piršto nepajudins, kad pagražintų variklіuką, mes blogiausiu atveju, vėl išvysime vieną iš įspūdingiausių metų „platformer'ių". Ką gi, laukti liko jau ne tiek ir daug — Europoje žaidimas pasirodo lapkričio viduryje.

RESIDENT EVIL 4 PLAYSTATION2 KONSOLĖJE BUS!

Resident Evil fanai, atsiminkite šią dieną — 2004 metų lapkričio 1 dieną. Šią dieną *Capcom* kompanijoje išgirdo jūsų maldas apie tai, kad potencialus mega hitas *Resident Evil 4* nebebūtų ekskliuzyvu. Kompanijos oficialus pranešimas spaudai skelbia apie tai, kad naujausia frančizės dalis pasirodys *PlayStation2* platformoje 2005 metų pabaigoje.

Visiems, kas nežino, pasakysime, kad ilgai lauktas vienos populiariausių frančizių tęsinys iš pradžių buvo numatomas tik Gamecube konsolei. Tokia situacija susidarė dėl to, kad *Capcom* ir *Nintendo* pasirašė sutartį, pagal kurią visi *Resident Evil* žaidimai turėtų pasirodyti tik Nintendo konsolėje. Tačiau kubelis, kaip žinoma, nėra pati populiariausia konsolė pasaulyje, todėl masinis gerbėjų nepasitenkinimas buvo visiškai suprantamas. Ir tik vienas dalykas guodė fanus — mintis apie tai, kad bet kokios sutarties galiojimo laikas anksčiau arba vėliau pasibaigia.

Vadinasi, *Capcom* ir *Nintendo* sutarties terminas baigiasi 2005 metų viduryje — kai įvyks RE4 PAL versijos premjera Europoje *Gamecube* konsolei. Toliau, kaip mes dabar jau žinome, visas pasaulis lauks PS2 versijos. O kaip liudija pranešimas spaudai, būtent žaidimų pasaulio ir fanų nuomonė tapo priežastimi, kodėl *Capcom* „persigalvojo" dėl žaidimo išskirtinumo „kubui". „Prispaudė" ir kompanijos akcininkai, kurie stebi situaciją tik per finansų prizmę. Vargu, ar reikia kažkam aiškinti, kokį pelną gali atnešti tokio žaidimo išleidimas populiariausioje pasaulyje konsolėje.

PHANTOM BRAVE PASIEKĖ EUROPĄ

Stambių leidybos kompanijų Europoje vadovai pagaliau suprato, kad žaidėjai yra ne tokie kvaili, kad kiekvienas metais juos būtų galima maitinti vien „Finalinėmis Fantazijomis" ir „Žvaigždžių Vandenynais". Sėkmė JAV, o vėliau ir Europoje RPG žaidimo *Disgaea: Hour of Darkness* iš japonų kūrėjų *Nippon Ichi Software* jau eilinį kartą patvirtino formulę — Europos žaidėjai seniai subrendo tokio pobūdžio žaidimams.

Pasekmė — KOEI kompanijos europietiškas padalinys paskelbė apie savo planus išleisti Senajame Žemyne žaidimą *Phantom Brave PS2* konsolei. Nepaisant fakto, kad Japonijoje žaidimas pasirodė dar sausį, o JAV — rugpjūtį, PAL sistemų vartotojus žaidimas pasieks tik 2005 metų vasarį.

GRAN TURISMO 4 PREMJERA EUROPOJE ATIDĖTA

Kompanijos Sony britų padalinys praneša liūdnas naujienas: žaidimas *Gran Turismo 4*, kuriamas *Polyphony Digital* studijos *PlayStation2* konsolei, nepasirodys mūsų regione šiais metais, kaip buvo planuota anksčiau. *Sony UK* atstovai praneša, kad uždelsimo priežastis — problemos su žaidimo lokalizavimu. Projekto išleidimui Europoje reikia jį išversti į 13 kalbų, o tai reikalauja laiko. Skelbiama, kad nauja žaidimo pasirodymo data — 2005 metų kovas.

Japonijoje ir Šiaurės Amerikoje *Gran Turismo 4* turėtų pasirodyti šių metų pabaigoje. Taip pat nepasikeitė *Sony* planai dėl naujos GT versijos išleidimo 2005 metais, kurioje bus įdiegtas online režimas, pašalintas iš GT4 dėl kūrėjų laiko stygiaus.

Starship Troopers

Apie žmonių ir vabzdžių konfrontaciją pasaulis sužinojo ne tik iš Roberto Chainlain'o knygos arba animacinio serialo Roughnecks. Kur kas labiau žinomas yra garsusis Polo Verchuveno filmas. Ir nenuostabu, kad video žaidimu nusprendė padaryti būtent šio įžymaus režisieriaus fašistuojančių desantininkų ir pusiau protingų vabzdžių pasaulio matymą.

„Dėl varnelės" pažymėkime pirmą, gana neblogą žaidimą pagal Chainlain'o pasaulį. Starship Troopers, veiksmo-RPG-strateginis žaidimas, „tyliai" pasirodė PC platformoje prieš 4 metus, šiek tiek „patriukšmavo" ir „su šypsena" pasitraukė. FPS žanro tęsinys, kuriamas šiuo metu PlayStation 2, Xbox ir PC — ne giminaitis ir net ne bendrapavardis. Naujieji Starship Troopers vaizdeliai iš pirmojo asmens pagaliau parodys tikrą to karo patosą.

Patys pirmieji žaidimo lygiai rodo vabzdžių ataką į Whiskey Outpost, žmonių bazę tolimos šachtininkų planetos dykumoje. Labai tiksliai atkurtos filmo scenos: matome tas pačias trijų metrų aukščio tvoras ir pėsčiųjų tiltelius už jų, su siaubu stebime, kaip dulkių debesyje bazę puola priešai, mūšio dundesyje girdime, kaip kareivis kviečia transportą, suprasdami, kad jis jau pasmerktas... O kitą akimirką žiogas iš kitos planetos nukerta jam galvą, lygiai taip pat kaip filme. Besiginančių būrys desperatiškai bando sulaikyti priešų ataką tol, kol pastarųjų

gretose nepasirodo milžiniška ugnimi spjaudanti skruzdėda, akimirksniu padaranti didelę skylę plieninėje tvoroje, ir štai jau desantininkai bėga iš mūšio lauko... Visi, kas matė filmą, tikriausiai atsimena, su kokiu aplombu atvaizdavo Verchuvenas šias scenas, ir atitinkamai gali įsivaizduoti, kokiu fenomenaliu patosu vyksta veiksmas žaidime.

Tokia pirma misija gudruoliai kūrėjai vienareikšmiškai pritraukia visuotinį dėmesį prie žaidimo. Be dykumos žadamos visos filme matytos lokacijos: kasykla, karinė bazė, vabzdžių lizdas. Dizaineriai labai protingai nusprendė žaidime apsieiti be šarvuotų kostiumų — ar bijosi kažkokių vabzdžių, sėdėdamas kietame plieniniame skafandre? Be to, plienas apriboja judėjimo laisvę, o FPS žaidime tai — mirtis. Super

technologinių ginklų ir portatyvinių atominių bombų žaidime irgi neišvysime, todėl desantininkus „ikiš" į pačią tamsiausią kasyklą su žibintais, tradiciniais šautuvais ir pasislėpusių arachnidų armija.

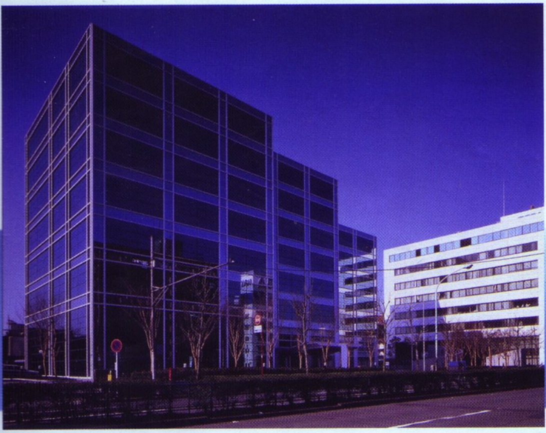
Galingam žaidimo varikliukui labai paprasta vienu metu pagaminti apie šimtą vabzdžių. „Tačiau jūs nesijaudinkit,— juokiasi projekto prodiuseris Krisas Džonsas, — jūs būsite įsitikinę, kad jų ten tūkstančiai. Mes darome survival FPS, kuriame žaidėjui teks kovoti ne tik dėl savo gyvybės, bet ir vardan visos žmonijos. Ir jokių taktinių elementų. Taip, jūs sutiksite kitus desantininkus, kovosite su jais kartu, tačiau negalėsite jų valdyti. Jūs esate ne karininkas, o įprastas mėsos gabalas. Bet kitas reikalas, kai surasite sau draugų, galėsite atlikti grupinį vabzdžių naikinimą kooperatyviai".

Žaidimo kompozitorius — garsusis Richard Zhak, žinomas tiek filmų industrijoje (Tomorrow Never Dies, The Mummy), tiek ir video žaidimų pasaulyje (Jet Set Radio, Samba De Amigo, Headhunter: Redemption), o amerikiečių žurnalas „PLAY" jau spėjo jį pavadinti „pačiu nebanaliausiu kompozitoriumi".

Šalin abejones! Strangelite komanda daro teisingą žaidimą, pagal teisingą receptą. Beviltiški mūšiai su galingu priešininku ir stulbinantis garso takelis būtinai aplenks geriausią (kol kas) konsolinį „shooter'į" (taip taip, kalbu apie Halo). Jau šią žiemą mums duos šautuvą bei šalmą ir mes į patį pragarą milijonų „geimerių" džiaugsmui. Būkite pasiruošę, kariai!

Kūrėjas	Strangelite	Žanras	FPS
Leidėjas	Empire Interactive	Išleidimo data	2005-02
Nelaukiamas	VA LAUKIAMUMO BAROMETRAS		Laukiamas

SEGA



SEGA

Sega — labai sena ir ilgą bei vingiuotą kelią nuėjusi žaidimų kompanija. Ji buvo ir arkadose, ir namų konsolių rinkoje, ir, be abejo, pačių žaidimų pasaulyje. Daugeliui, ypač vyresnių žaidėjų, senosios Sega konsolės ir žaidimai neabejotinai sukelia malonius ir brangius prisiminimus. Daugelis būtent Sega pradėjo savo žaidėjų „karjeras". Ir nors pastarieji metai kompanijai susiklostė tikrai nesėkmingai — ji turėjo pasitraukti iš konsolių gamybos rinkos, taip pat susijungė su stambia arkadų firma Sammy (laimei, visai sėkmingai), Sega nesiruošia trauktis iš žaidimų gamybos bei leidimo ir žada mus palepinti dar ne vienu darbu. Taigi prisiminkime kokį kelią ši kompanija nuėjo, ką veikia dabar ir ko iš jos galime laukti artimiausioje ateityje.

Sega istorija

Sega žaidimų industrijoje yra žymiai seniau, nei daugelis gali įsivaizduoti. Jie čia buvo dar prieš Nintendo ir Atari laikus! Tiesa, tuo metu kompanija nebuvo žinoma Sega Enterprises pavadinimu, be to, ji buvo suformuota iš dviejų skirtingų firmų. Įdomus faktas yra tas, kad Sega įkūrėjas buvo ne japonas, o amerikietis — Deividas Rosenas.

AMERIKIETIS TOKIJUJE

Deividas Rosenas, kariavęs Antrame Pasauliniame kare JAV oro pajėgose, 1951–aisiais paliko JAV ir išvyko gyventi į Tokiją. Čia jis įkūrė kompaniją Rosen Enterprises. Roseno firma užsiėmė meno eksportu, o vėliau ėmė importuoti greitų fotografijų būdeles, kurios Japonijoje susilaukė stulbinančios sėkmės. Dar po kelerių metų Rosenas nusprendė imtis arkadinių žaidimų importo į Japoniją. Tuomet Roseno kompanija jau buvo pakankamai žinoma pramogų srityje, o už uždirbtus pinigus ji įsigijo japonų automatinių patefonų (jukebox) firmą Service Games.

PRIEŠ VIDEO ŽAIDIMUS

Susijungus dviem kompanijoms, susiformavo Sega Enterprises (Sega — dvi pirmosios abiejų Service Games žodžių raidės). Service Games buvo daug stambesnė už Roseno firmą, ji turėjo apie 6000 gamybos fabrikų visoje Japonijoje. Pertvarkius šiuos fabrikus, Sega pradėjo gaminti elektromechaninius žaidimus bei platinti juos Japonijoje ir eksportuoti į Ameriką. Pirmasis Roseno žaidimas buvo išleistas 1967–aisiais — Periscope, povandeninių laivų šaudyklė. Žaidimas tapo didžiuliu hitu.

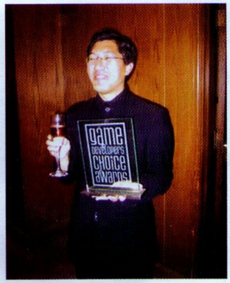
ANKSTYVOSIOS SEGA DIENOS

1970–aisiais Sega nupirko Gulf & Western kompanija ir pradėjo gaminti arkadas bei programinę įrangą. Aštuntajame dešimtmetyje Sega kasmet sukurdavo po vieną naują žaidimą arkadoms ir ankstyvosioms konsolėms. Patekusi į video žaidimų rinką, Sega čia tebuvo maža kompanija, tačiau turėjo keletą hitų, tokių kaip Turbo, Frogger, Monaco GP ir kitų. Tačiau pirma rimta sėkmė ir pripažinimas atėjo, išleidus žaidimą Zaxxon — pati pirmoji šaudyklė tapo didžiuliu hitu. Sulaukusi sėkmės, Sega atidarė padalinį Šiaurės Amerikoje.

PIRMOSIOS KONSOLĖS

Kelerius metus Sega kūrė vien tik žaidimus Atari 2600, taip pat Japonijoje pristatytai savo pirmajai konsolei SG 1000, kuri taip ir „neišplaukė“ už gimtinės krantų, o čia patyrė fiasko. Su SC 1000 Sega bandė įlįsti ir į kompiuterių rinką, pristatydama savo gaminį kaip specialiai žaidimams skirtą kompiuterį, kuris atkeliavo į Ameriką. Sega dar kartą pabandė sėkmę, pristatydama aparatą SC 3000, tačiau vis dar nepritraukė pakankamai žaidėjų dėmesio.

1983–aisiais Šiaurės Amerikos Sega padalinys buvo parduotas Bally — didžiuliai „pinbolo“ aparatų ir arkadų kompanijai, o Sega of Japan buvo parduotas Japonijos investitoriui. Šie investitoriai oficialiai pavadino kompaniją Sega Enterprises ir pradėjo daryti labai protingus pokyčius. Jie pasamdė legendinius Yu Suzuki ir Yuji Naka. Tuo metu kaip tik buvo prasidėjusi konsolių krizė, mat geresni žaidimai pasirodydavo ant spėjusių jas aplenkti kompiuterių. Video žaidimų industrijos lyderiams Atari, Coleco ir Intellivision vis didėjo pavojus išnykti. Tuo pačiu tai buvo šansas naujoms kompanijoms, tokioms kaip Nintendo ir Sega.



1985–aisiais Sega išleido Mark III, kuris už Japonijos ribų tapo žinomas Sega Master System pavadinimu. Ši konsolė sėkmingai įėjo į rinką ir pradėjo populiarinti Sega vardą. Nors Master System buvo galingesnė už pagrindinį konkurentą Nintendo NES, pastaroji pasirašė daug sutarčių su kūrėjais, neleidusių jiems kurti žaidimus kitoms sistemoms. Master System žaidimus ruošė tik pati Sega, Activision ir Parker Brothers. Taigi tuo metu NES turėjo 90% video žaidimų rinkos, o Sega ir kitos kompanijos dalinosi likusius 10%. Tačiau netgi su tokia nedidele rinkos dalimi Sega buvo labai žymi Šiaurės Amerikoje dėl puikių žaidimų, tokių kaip Yu Suzuki Hang On ar Yuji Naka Phantasy Star.

GENESIS ŠLOVĖS METAI

1988–aisiais Sega dar kartą krestelėjo video žaidimų konsolių rinką. Dabar situacija jai buvo daug palankesnė, mat vyriausybės spaudimas privertė Nintendo leisti nepriklausomiems kūrėjams gaminti žaidimus kitoms konsolėms. Tai buvo puiki proga išleisti konsolę Mega Drive, už Japonijos ribų gavusią Genesis pavadinimą. Tai buvo naujos kartos konsolė, daug pažangesnė už NES, tačiau Nintendo vis dar turėjo 90% rinkos, be to, ji išleido Game Boy, tad Genesis startas buvo labai lėtas. Pardavimai pradėjo kilti, pasirodžius tokiems žaidimams kaip Out Run, Shinobi, Golden Axe. O Electronic Arts išleidus Madden Football, jie „šoktelėjo“ tarsi raketa.

Į tokį staigų pakilimą Nintendo negalėjo reaguoti, tad paleido savąjį SNES. Sega atsakas buvo Sonic the Hedgehog bei nešiojamos spalvotos konsolės Game Gear išleidimas. 1991–aisiais Genesis turėjo 55% rinkos ir lenkė SNES. Tačiau tokia sėkme negalėjo pasigirti Game Gear. Didžiausias jo trūkumas, nepaisant neblogų žaidimų ir spalvų, buvo labai trumpas baterijos gyvavimas.

1992–aisiais pasirodė Sega CD — pirmoji konsolė su kompaktiniais diskais. Tačiau Genesis pardavimams ji nepadėjo, nes trūko gerų žaidimų. Tais pačiais metais prasidėjo žymioji Yu Suzuki Virtua serija AM2 arkadoje. Po dviejų metų Virtua Fighter atkeliavo į Genesis platformą ir akimirksniu susilaukė sėkmės. Tai buvo pats pirmas 3D muštynių žaidimas, pradėjęs trimačių žaidimų erą.

PAKILIMAI IR NUKRITIMAI

1993–aisiais prasidėjus kalboms apie 32 bitų sistemas, Sega pradėjo gaminti 32X. Tai buvo ne atskira konsolė, o priedas prie Genesis, išleistas 1994–aisiais metais. Pradžioje pardavimai buvo aukšti, tačiau tai ilgai netruko — vėl koją pakišo nedidelis žaidimų kiekis. Laimei, kurdama 32X, Sega kartu ruošė ir visiškai naują konsolę.

Saturn pasirodė 1994–ųjų pabaigoje Japonijoje. Ir nors konsolė turėjo vienintelį žaidimą — Virtua Fighter, per tuometinį Kalėdų sezoną buvo parduota pusė milijono Saturn aparatų. Tačiau Šiaurės Amerikoje situacija buvo kitokia. Pasirodęs 1995–ųjų gegužę, Saturn kainavo 400 JAV dolerių, ir amerikiečiams pasirodė per brangus. Prie to prisidėjo ir žymioji Sony atstovo replika — E3 parodoje pristatydamas Sony PlayStation, jis tepasakė vieną frazę — „300 dolerių“. To užteko, kad žaidėjai lauktų rudens. Nors pradžioje nelabai sekėsi nei Sony nei Sega, o konsoles pradėjo pirkti tik kitais metais ir tik sumažinus kainą iki 200 USD, PlayStation žymiai pirmavo. Sega negelbėjo ir 5 milijonai parduotų Saturn sistemų Japonijoje. Kompanija turėjo rimtų finansinių problemų ir vienu metu vos nebankrutavo.

ATGAL PRIE ŽAIDIMŲ

Paskutiniu Sega bandymu konsolių rinkoje tapo Dreamcast. Pirmoji 128 bitų sistema Japonijoje pasirodė 1998–ųjų lapkritį, o dar po metų ji startavo Europoje ir Amerikoje. Už Japonijos ribų Dreamcast buvo gan populiarus dėl galingų ir puikių Sega žaidimų, ir kompanija turėjo didžiulius planus šiai sistemai — buvo ruošiamas ir SegaNet — pirmasis video žaidimų online servisas. Tačiau keturi metai praradimų su Saturn ir Dreamcast Japonijoje, PlayStation 2 pasirodymas ir kitos aplinkybės kompanijai nepaliko nieko kito, tik sustabdyti konsolės gamybą 2001–ųjų kovą. Dreamcast technologija buvo parduota Jungtinės Karalystės kompanijai Pace, o pati Sega tapo išskirtinai programinės įrangos ir žaidimų gamintoja, kokia ir lieka iki šiol. Praėjusiais metais Sega susijungė su Sammy. Bendros kompanijos bosu tapo Sammy vadovas, tačiau Sega išlaikė 54% akcijų.

Worms Forts: Under Siege!

Kompanijos Team 17 kirminai sugrįžta! Su naujais pakeitimais seniai žinomoje žaidimo formulėje, ir tik jiems būdingu išskirtiniu humoru. Esminis naujojo žaidimo skirtumas nuo ankstesnių yra „fortų" sistema — nuo šiol bus galima pastatyti statinių tinklą, kurie lems, iš kur ir kaip, su kokiais ginklais galėsite pulti.

Pasirinkti galėsite iš daug statinių rūšių, priklausomai nuo vietovės ir resursų. Dar daugiau, jei priešas nutrauks jūsų statinių grandinę, likę be tiekimo statiniai bus neveiksnūs. Taigi, dabar ir prie statybos darbų prisidėjo taktikos elementas. Akivaizdu, kad neapsimoka statyti grandinėmis, o geriau apskritimus su bazėmis viduje.

Worms serija visuomet buvo garsi savo beprotiškais ir juokingais ginklais — nauja dalis taip pat ne išimtis. Milžiniškos „sci–fi" stiliaus lazerinės patrankos, neaiškios formos ginklai, šaudantys... degančiomis beždžionėmis, ir kitokie ekscentriški aparatai.

Niekur nedings ir galimybė žaisti keliese paeiliui. Worms Forts leis žaisti iki aštuonių žaidėjų, paeiliui perimant pultelį ir atakuojant šalia laukiančių draugų kirminus. Turėtų būti baisiai smagu!

Worms Forts: Under Siege! pasirodo PS2, Xbox konsolėse ir PC lapkričio 19 dieną.

Blood Will Tell

Osamu Tezuka, Manga pasaulio legenda, sukūrė Dororo seriją prieš kelis dešimtmečius. Dabar Sega įsigijo teises į šią seriją ir baigia kurti žaidimą. Blood Will Tell yra veiksmo nuotykių žaidimas, pasakojantis baisią samurajaus istoriją, iš kurio kūdikystėje buvo pavogtos visos kūno dalys ir organai. Jo tėvas išpardavė kūno dalis aukcione demonams, kad gautų valdžią Japonijoje, ir dabar herojui reikia susirasti ir susigrąžinti visas 48–ias dalis.

Įdomu tai, kad trūkstamas galūnes Hyakkimaru pakeitė į ginklus. Vietoje galūnių yra ašmenys, o kojoje dar paslėpta ir bazuka. Kelionėje herojui padeda minėtosios mangos veikėjas Dororo. Jaunas, bet talentingas vagišius kovoja kartu su juo ir padeda ieškoti kūno dalių, spręsti galvosūkius, naudoti savo ypatingas vagies savybes. Blood Will Tell turės penkis žaidimo pasaulius, padalintus į daugybę lygių, kuriuos žaidėjai galės laisvai tyrinėti.

Žaidimas turi pasirodyti kitų metų sausio mėnesį.

Sega SuperStars

Populiaraus EyeToy priedo ėmėsi ir Sega. Šiai kamerytei ruošiamas Sega SuperStars žaidimas. Tai bus mini žaidimų rinkinys, panašus į EyeToy: Play, tik, be abejo, su Sega herojais. Iš viso bus dvylika žaidimų. Trumpai pristatysime visus žaidimus ir herojus, su kuriais pasirodysite viename ekrane.

Virtua Fighter žaidėjas atsidurs kairėje ekrano pusėje priešais kovotoją iš žaidimo. Veiksmas nėra laisvas — tiesiog mosuodami rankomis ar kojomis, nesužeisite priešininko. Žaidimas nurodys jums, kokius smūgius ir kada atlikti ikonų pagalba. Ant mėlynųjų uždėjus ranką (ar koją, jei norite vaizdingiau) žaidėjas blokuosis, o ant oranžinių — atakuos priešininką. Taip pat bus ir kontratakos, o sėkmingai įvykdžius keletą jų, pateksime netgi į Hyper Mode režimą, kur bus galima daryti kombo.

Sonic the Hedgehog (na, kaip gi Sega rinkinys be ežiuko!) žaidime turėsime vesti Soniką per eilę tunelių su žiedais, smaragdais ir pavojingais spygliais. Viskas labai greita, tad čia bus reikalinga staigi žaidėjo reakcija ir judesiai.

Crazy Taxi yra keistas žaidimas, tačiau labai dosnus. Tikslas čia — visais įmanomais būdais sustabdyti taksi. Mojuokite rankomis, rėkite, darykite ką tik norite, kad tik jis sustotų ir jus paimtų.

House of the Dead akis į akį susitiksite su zombiais. Tik dabar neturėsite ginklo, su kuriuo juos šaudydavote, o viską reikės atlikti savo rankomis. Daužykite juos ir gelbėkite merginas.

Billy Hatcher yra berniukas su svajone ir didžiuliu kiaušiniu. Ridendami kiaušinį per įvairias vietoves ir pašalindami iš kelio padarus, vesime Bilį per žaidimą.

Samba de Amigo — mažiausiai besiskiriantis nuo originalaus žaidimo. Šiame ritmo žaidime ekrane rodomi šeši jautrūs apskritimai, kurių judėjimą reikia sekti ir atitinkamai reaguoti.

Super Monkey Ball istorija apie beždžiones ir kamuoliukus yra labai sena. Beždžionė bando perstumti kamuoliuką trasa taip, kad jis nenukristų nuo kraštų. Viską, be abejo, valdote rankomis.

Virtua Striker — futbolo žaidimas, tiesa, labai tolimas įprastam sportui. Futbolo kamuoliai krenta iš dangaus, o žaidėjams reikia juos galva numušti į įvairius balionus.

Puyo-Pop Fever — tetrio stiliaus žaidimukas, kur krenta rutuliukai ir reikia juos pagal tam tikrą tvarką dėlioti, kad jie susinaikintų. Toks yra tradicinis žaidimas, tačiau EyeToy variante jis visiškai skiriasi. Čia žaidėjas stovi viduryje ekrano, o iš šonų yra keturios pašto dėžės. Prasidėjus žaidimui, spalvoti rutuliukai pradeda kristi iš dangaus, o tikslas yra nukreipti kiek įmanoma daugiau jų į atitinkamos spalvos dėžę.

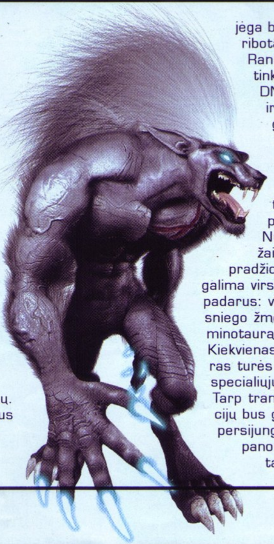
Nights yra skrydžio simuliatorius, kur judindami rankas, valdysime visą skrydį. Reikia praskristi pro žiedus.

Space Channel 5 kartosime nuostabiosios Ulala ir kitų herojų šokių judesius. Šio žaidimo valdymas pats sudėtingiausias ir painiausias, tad mokytis judėti tiksliai pagal herojus ir ritmą gali prireikti ilgai.

Chu Chu Rocket žaidimo Dreamcast konsolei tikslas buvo išspręsti galvosūkius, vedant peles į raketas ir neleidžiant priartėti katėms. Dabar galutinis tikslas sušvelnintas (galima prarasti kažkiek pelių), ir reikia manipuliuoti tiltais ir kitais praėjimais, kurie padeda pelėms nusigauti iki raketų, o katėms neprieiti prie pelių.

Sega SuperStars turi pasirodyti šiomis dienomis.

Altered Beast

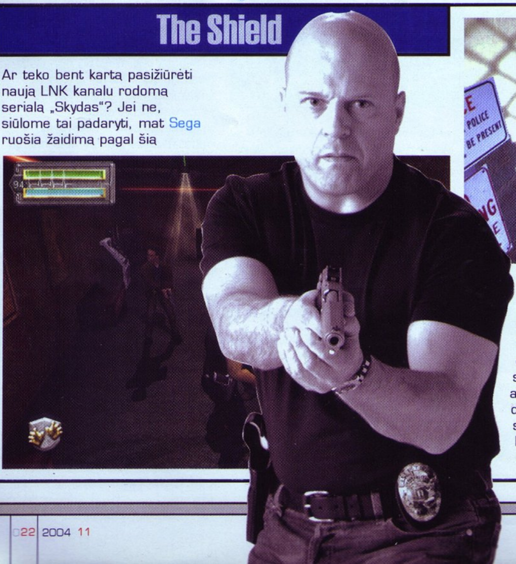


Sega nusprendė atgaivinti savo senosioms konsolėms ir arkadoms išleistą žaidimą apie monstrą. Altered Beast yra trečiojo asmens veiksmo žaidimas, kuriame tapsime kažkokiu genetiniu mutantu, galinčiu pavirsti į įvairias būtybes ir kautis su „lavinomis“ priešų. Įprastoje žmogaus formoje turėsite keletą kombo atakų, tačiau jėga bus labai ribota.

Rankiodami tinkamus DNR kodus ir čipus, galėsite transformuotis į 10 „pakeistų“ padarų. Nuo pat žaidimo pradžios bus galima virsti į tris padarus: vilkolakį, sniego žmogų ir minotaurą. Kiekvienas monstras turės keletą specialiųjų judesių. Tarp transformacijų bus galima persijungti kada panorėjus, ir tai daryti teks dažnai, mat skirtingus priešus lengviau įveiksime pasivertę vienu ar kitu monstru. Altered Beast taip pat turės lygio kėlimo sistemą, kuri žaidimo eigoje leis atrakinti papildomas savybes ir kitas transformacijas.

Altered Beast pasirodys kitų metų pradžioje.

The Shield



Ar teko bent kartą pasižiūrėti naują LNK kanalu rodomą serialą „Skydas“? Jei ne, siūlome tai padaryti, mat Sega ruošia žaidimą pagal šią kriminalinę dramą.

Žaidime valdysite specialiosios puolimo komandos vadą Viką. Komandos nariai kartais dirbs su Viku ir padės sulaikyti nusikaltėlius, juos areštuoti, pagelbės didesniuose susirėmimuose. Žaidimas labai primins serialą, bus tikroviškas. Galėsite apieškoti įtartinus asmenis ir konfiskuoti narkotikus ar ginklus, o po to suorganizuoti jų pardavimą, padėti ant jūsų nužudytų žmonių, kad išvengti atsakomybės. Žodžiu, užsiiminėti visais tais nešvariais, bet efektyviais darbeliais, kuriuos ir atlieka Viko komanda seriale.

The Shield pasirodys PS2 ir Xbox konsolėse kitų metų viduryje.

SEGA®

Darkwatch

Tamsi ir netipiška pirmojo asmens šaudyklė Darkwatch leis žaidėjams tapti pusiau vampyru — pusiau žmogumi, Jericho Cross. Po neilgai trukusio užsiėmimo vagystėmis, Jericho prisijungia prie įstatymų sargybos agentūros Darkwatch, kuri kovoja su zombiais ir seka išsiveržimo iš pragaro šaltinius. Hibridinės herojaus prigimtis suteikia jam ir pranašumų, ir trūkumų. Jis laisvai gali judėti ir kovoti saulės šviesoje, tačiau jį dažnai užvaldo įniršis, ir kartais kraujo troškimas persveria žmogiškąją prigimtį.

Jericho yra gerai pasiruošęs keliauti ir naikinti blogio židinius bei aiškintis paslaptis. Herojus gali atlikti keletą vampyriškų judesių, turi specialų terminį matymą. Kraujo skydas herojų dengia tarsi šarvai. Žmogiškoji Jericho prigimtis leidžia keliauti po apšviestus lygius, kurie žaidėjams leis šiek tiek atsipalaiduoti nuo daugumos tamsių ir niūrių Darkwatch aplinkų. Deja, vampyriškomis savybėmis saulės šviesoje Jericho negali naudotis, ir šiuos lygius teks įveikti tik eilinio mirtingojo jėgomis. Čia reikės naudoti slapstymąsi ir taktinius dėmesio atitraukimo sprendimus. Žaidimo eigoje herojui teks priimti ne vieną rimtą ir morališkai sunkų sprendimą, naudoti gerą ar blogą veikimo būdą.

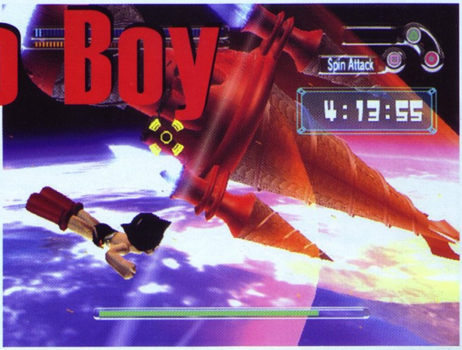
Žinoma, kad maždaug žaidimo viduryje Jericho kraujo troškimas taps pernelyg didelis, ir jam reikės pradėti maitintis gyvais padarais.

Pirmąja jo auka taps Darkwatch arklys, kuris po virtimo nemirtinguoju, padės herojui greičiau keliauti po vietoves bei efektyviau kovoti.

Darkwatch žaidime žadama labai daug įvairios kovinės technikos ir įrangos. Tarnyba nuolat išras ir gamins naujus įrankius, tad herojaus arsenalas pastoviai atsinaujins.

Darkwatch žaidimas pasirodys PS2 ir Xbox konsolėse kitų metų pavasarį.

Astro Boy



LET'S ROCKET!

DANTE

KŪRĖJAS: SONIC TEAM | LEIDĖJAS: SEGA | DATA: 2004-10-27 | ŽANRAS: VEIKSMO

Nežinau, kaip jums, bet man šis projektas pasirodė tikrai labai rimtas. Išvydęs Astro Boy, iš karto panorau jį išbandyti, mat sąmonėje vis dar sūkuriavo keletas tų scenų, kurias teko matyti vaikystėje. Tokius darbus aš labai vertinu, ir, jau perėjęs pusę žaidimo, geru įvertinimu neabejojau, bet kaip mat gavau du akinančius smūgius, kurie mane šokiravo — dabar įvertinimas sumažės dvigubai. Kažkaip nemėgstu, kai kūrėjai kuria žaidimus, kaip mokiniai atlieka namų darbus — „ai, pusę parašysiu, pusę gal nusirašysiu...". O paliktos spragos vėliau būna tokios skaudžios, kad imi gailėtis...

Kaip jau supratote — tai eilinis žaidimas, sukurtas pagal kultinį japonų filmuką. Sėkmingu, o gal tiesiog populiariu projektu galima pavadinti ir Dragon Ball: Budokai, kuris netrukus turės jau trečią tęsinį. Taip pat geras žaidimas yra Oni, supažindinantis mus su pagrindiniais filmuko įvykiais. Taip pat gimė ir Astro Boy. Daug kam galbūt tai pasirodys paprastas animacinis serialas ir dar paprastesnis žaidimas, bet aš neabejoju, kad daugeliui tai daug daugiau.

NUO PRADŽIŲ...

Bijau sumeluoti, bet man regis, Astro Boy buvo galima išvysti kažkada seniai seniai TV3 kanalu (tada jis dar buvo vadinamas Tele 3). Animacinis serialas pasakojo apie genialiai sukurtą robotą, savo draugais laikantį visus pasaulio žmones. Labai retai būna, kad robotai paaukoja savo gyvenimą žmonių labui — dažniausiai jie nusistato prieš juos. Astro Boy kovojo prieš įvairiausio masto blogį, bet tomis akimirkomis susimąstydavo, pamildavo, kažką jausdavo. Tai buvo vienas iš pirmųjų animacinių serialų, kurį galėjai drąsiai pavadinti „anime", kaip ir Naruto ar Dragon Ball.

STANDARTINĖ IŠRAIŠKA

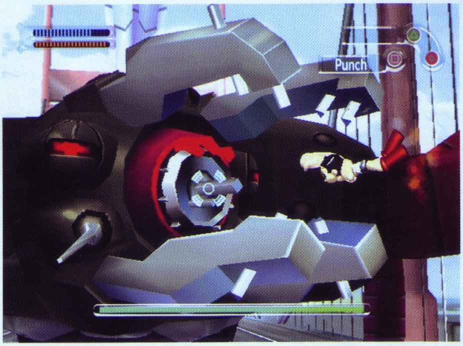
Prasideda viskas, žinoma, gėrio kova su blogiu. Astro Boy nuolatos gelbėja žmones, kovodamas su įvairiais robotais. Įdomu ir, sakyčiau, nauja yra tai, kad lygius pagrinde sudarys kovos su bosu, o tai tikrai labai įtrau-

SEGA

kia. Žinoma, bus ir keli įprasti lygiai, bet, kad jūs pamatytumėte kokie jie vienodi! Tiesiog paimamos dvi skirtingos detalės ir lipdomos viena po kitos kokius septynis kartus. Tai kvaila ir absurdiška.

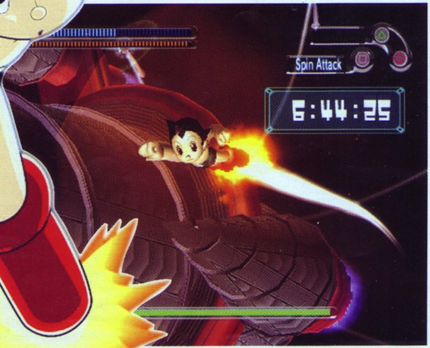
Žaidėjai bandomi suvilioti ir kitaip — žaidime jums dovanojamas visas miestas! Oho — pamanysite, tačiau neskubėkite, nes miestas tikrai neprilygsta GTA ar Jak II. Čia matysime paprastą, nediduką miestelį, vos su septyniomis konkrečiomis vietomis. Viena iš jų bus namai, o kita Mokslo ministerija, kuriuose jums teks neretai apsilankyti. Taigi mums lieka vos penkios atskiros vietovės, arba tiksliau, lygiai, kuriuose galėsime klajoti ir vykdyti užduotis. Aišku, yra ir papildomų vietovių, kurios atsivers vykdant užduotis, tačiau to tikrai nepakanka.

Siužetas beveik neturi nė menkiausio vingio ir yra labai paprastas. Jus vienas po kito puola robotai — vieni dėl asmeninių priežasčių, kiti pasiųsti blogojo daktaro Tenmos (nuolatos makaluojančio savo juokingą skiauterę...). Drauge skirsis ir jų jėga bei sandara — tai nulems ir kovos taktiką, bet dažniausiai kovos sunkumų nesukels. Paprastai viską perprasit iš pirmo karto. Kai kurios su siužetu susijusios vietos tikrai absurdiškos. Karts nuo karto pagrindiniai veikėjai pasikalba tarpusavyje, pasiginčija, žemina vienas kitą ir viskas. Aišku, kartais iškyla pakankamai didingos scenos, kuriose aiškinamasi Astro tikslai ir kovos už žmones priežastis, bet tai greitai nublanksta.



DOMINUOJANTI KOVA

Pirmasis dalykas, dėl kurio mielai žaidžiau Astro Boy, yra jo kovos elementai bei valdymo subtilybės. Astro turės nemažai pranašumų. Visų pirma jis moka skraidyti, naudodamasis raketinėmis kojomis, taip pat galės girdėti tai, ko tikrai neišgirsime mes, turės rentgeno matymą (kuris atliktas ypač absurdiškai), mokės šaudyti lazeriais iš pirštų galiukų, svaidyti galingą mėlyną bangą ir, galiausiai, mokės visas pasaulio kalbas! Jūs galėsite pasišnekėti netgi su šunimi ;). Tai tikrai labai įdomu ir nauja. Taip pat žaidimo eigoje jis įgaus net 1000000 arklio jėgų. Su tiek jėgų, manau, galima būtų pakelti beveik viską pasaulyje. Būtent taip apsiginklavęs mūsų didvyris stos į kovą prieš absoliutų blogį. Jūsų priešai taip pat turės vienokių ar kitokių pranašumų kovose: vieni turės geresnę patranką, kiti — stipresnius smūgius ar daugiau judrumo. Iš tiesų kovos bus labai įvairialypės ir nė kiek nemonotoniškos.



MAKING FUN

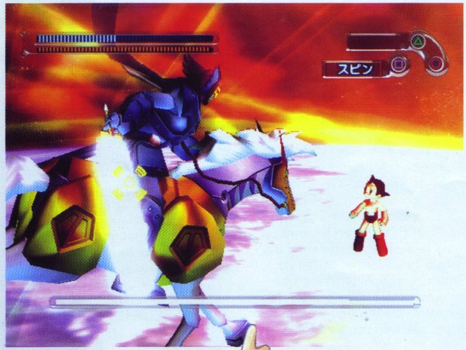
Kaip iš karto pastebėsite, mieste bus išmėtyta daug žiedų. Pereidami juos, galėsite surinkti nemažai papildomų taškų. Taip pat čia bus ir mini žaidimas, t.y. kortų rinkimas. Panašius galėjome sutikti ir Hario Poterio bei Šreko žaidimuose. Radę kurią nors kortą, tuojau galite ją pristatyti savo sesei, kuri jas kolekcionuoja. Jų bus tikrai labai daug ir įvairių, todėl čia vėlgi galėsite prasitęsti žaidimo gyvavimo laiką. Na, bet žinote, kurdami mini žaidimukus SEGA prarado saiką, nes norėdamas gauti vieną svarbią kortą, turėjau atlikti testą, kurio klausimai „nusidriekia" virš dvidešimties! Atsakyti išties keblu, o turint omenyje, kad klausimų buvo žymiai daugiau nei kelios dešimtys, noras turėti visas kortas kaip mat išgaruoja... Žinodami, kad žaidėjai čia tikrai „strigs", kūrėjai galėjo supaprastinti testą, sumažindami tų kamuojančių dialogų skaičių ir klausimų kiekį. O SEGA, vietoj to, kad pailgintų pačio žaidimo trukmę, pailgino mini žaidimų trukmę — tad kur logika? Juolab, kad pagrindą ir sudaro būtent pats žaidimas, o ne „bonusai" ar kitokie apdovanojimai.

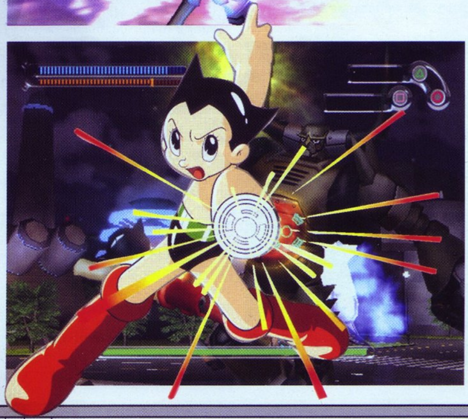
THANK YOU, SEGA...

Šie visi sakiniai yra dedikuoti Segai. Ačiū tau, Sega, už tai, kad dabar turime nebaigtą žaidimą, ačiū, kad nepamatėme nė pusės to, ką jautėme, ačiū, kad žaidime privelta nemažai klaidų ir neatitikimų. Žaidžiant aplanko toks jausmas, kad žaidžiam mažiesiems skirtą žaidimą, o juk fanai pasaulyje yra įvairaus amžiaus, todėl neabejoju, kad galima buvo bent jau sukurti skirtingus sudėtingumo lygius. Labai gaila, kad Sega nebaigė kurti tos šiltos ir nuoseklios atmosferos, kuri neabejotinai būtų išaukštinusi Astro Boy. Pernelyg greitai pasiekiamas kulminacijos taškas, pernelyg absurdiška žaidimo pabaiga ir per mažai jausmų. Bet vis dėlto, labai nustebino garsas bei muzika. Visa tai atlikta nepakartojamai — tai vos ne vienintelis dalykas, kuris žaidžiant įžiebs kibirkštį fanų prisiminimuose, o naujus serialo mėgėjus tikrai pribloks. Grafinis apipavidalinimas taip pat gražus ir šiltas. Čia pat, mieste, bus ir uostas, ir kelias į pavojingą bei liepsnojantį ugnikalnį. Čia pat ir karinė robotų bazė bei nepaprastai įspūdinga kelionė į kosmosą, kuria viskas ir baigiasi. Kažkaip nustebau, kad perėjęs tokį trumpą žaidimą, patyriau tiek emocijų ir įspūdžių.

BENDRAS VAIZDAS

Na, ir užbaigdamas savo pasakojimą apie stebuklingąjį robotą, norėčiau pabrėžti, kad tikėdamiesi kažko labai įspūdingo, tikrai nesirinktumėte Astro Boy, nes galite greitai nusivilti. Jį gali pradėti arba fanas, arba labai gerai morališkai pasiruošęs užkietėjęs žaidėjas. Būtent Astro Boy gali pažadinti kažkada seniai mirusius jausmus, priminti vaikystę, gailestį arba garbingą kovą. Tai nėra iššūkis, nes jis pernelyg greitai būtų sutriuškintas, tai nėra stulbinančių efektų demonstravimas, nes jų čia labai mažai, ir galų gale tai nėra ilga kelionė, mat ją užbaigsite vos po kelių dienų. Bet nepaisant viso šito, aš gerbiu Astro Boy, nes skirtingai nuo tokio šlamšto kaip Spawn arba Athens, matau, kad kuriant žaidimą buvo stengtasi ir vos vos, galbūt nedrąsiai, šis žaidimas, dar vis laikydamasis už Segos „skverno", žengia pirmuosius savo gyvavimo žingsnius. Tik reikia mokėti juos įvertinti...





MUZIKA\GARSAS **92**
Gražūs ir aiškiai girdimi dialogai, pasakiška muzika...

GRAFIKA **76**
Gražu, šilta, priimtina.

VALDYMAS **74**
Puikus, tik gaila, kad kamera nuolatos „neranda sau vietos"...

SIUŽETAS **51**
Labai gaila, kad taip neapdairiai pasielgta su tokiu trapiu kūriniu.

Skiriu tokį balą dėl kūrėjų pastangų. Tikrai žinau, netgi jaučiu, kad, labiau pasistengę ir kiek atsigavę, jie sukurtų tikrą perlą, juolab, kad net dabar, nežymiai, bet jaučiasi ta kultinė Soniko dvasia...

IŠVADA 68

Headhunter: Redemption

SAUGOKIT GALVAS... ANTRĄSYK

DANTE

KŪRĖJAS: AMUZE | LEIDĖJAS: SEGA | DATA: 2004-08-27 | ŽANRAS: VEIKSMO

Šį aprašymą skiriu savo labai geram draugui. Draugui, kuris lydėjo mane nuo vaikystės, kuris dovanojo ir puoselėjo kiekvieną kibirkštį, kurią aš stengiuos išlaikyti iki šiol. Draugui, kuris padėdavo man, paguosdavo, suteikdavo gražiausių akimirkų. Ne kas kitas, bet jis nuolatos stengdavosi įžiebti tą neblėstančią ugnį mūsų darnioje kompanijoje ir būtent jis mokė mus smagiai ir turiningai praleisti niūrius ir lietingus vakarus. Draugui, artimam ir tolimam, kurio, deja, jau greitai nebebus...

Atleiskite, jei dabar trumpam nukrypsiu nuo konteksto, bet turbūt jau supratote, kad tas „draugas“ — tai SEGA. Turbūt visi atsimenate tas dienas, kai susispietę su draugais eidavote žaisti Mortal Kombat žaidimus (turiu omenyje, visas dalis, pradedant pirmaja, baigiant ultimated dalimi). Taip pat nuoširdžiai tikiu, kad kiekvienas tyliai džiūgaudavot, individualiai žaisdami Sonicą, petys į petį tvirtai su draugu laikėtės žaidime Contra ar nesuskaičiuojamą galybę kartų šypsojotės ir buvote kupini geros ir šiltos nuotaikos, jungdami į rozetę juodos ir

mažos konsolės „adapterį“, ant kurio ryškiai ir atsakingai bolavo užrašas — SEGA. Taip, tada mes visi džiaugėmės ir žaidėme SEGA, o dabar, kai rinkoje siaučia tokie galingi pramonės gigantai kaip PS2 ar XBOX, SEGA galutinai ima blėsti, juolab, kad nei Sega Saturn, nei Dreamcast nesugebėjo išpešti nieko, kas jai suteiktų dar bent vieną šviesaus ir tyro gyvenimo mėnesį...

MINTIS SUDARO ŽMOGAUS DIDYBĘ

Džekas Veidas, profesionalus „galvų medžiotojas“ nužudė mažos mergaitės, Lizos, tėvą, norėjusį atimti jai gyvybę. Nuo tos dienos praėjo 20 metų. Dabar Džekas pasenęs ir pavargęs stovi, atsirėmęs į savo futuristinį motociklą, ir stebi prieš akis iškilusį miestą, labai jau primenantį Demolition Man ir Judge Dredd filmuose matytus pasaulius. Džekas dabar kur kas labiau pasinėręs į savo minčių labirintą ir paniuręs laukia naujos užduoties. Ir štai jam pranešama, kad jauna mergina bandė įsilaužti į kažkokio majoro

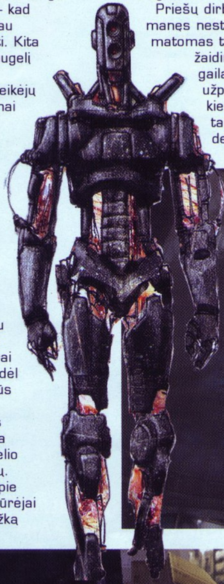
kompiuterinę sistemą. Džeko tai nejaudina — įgudusiomis rankomis užvedęs savo motociklą, jis meistriškai ir greitai judėdamas pogrindžio gatvėmis ir tuneliais atvažiuoja ir sugauna jaunąją nusikaltėlę. Bet... Ji pasirodo esanti ta pati mergina, kurią jis išgelbėjo nuo blogojo tėvo. Džekas sutrinka. Dabar mergina kitokia, nei buvo prieš 20 metų. Čia ji pasirodo kaip nusikaltėlė, pasivadinusi slapyvardžiu — Liza X. Džekas pamiršta suėmimą ir mainais pasiūlo jai prisijungti prie jo. Matydama mažą pasirinkimą, ji sutinka tapti kol kas dar tik besimokančia „galvų medžiotoja“, net ir žinodama, jog Džekas nužudė jos tėvą...

NEMIRTINGA SIELA

Ir taip sudaroma tam tikra komanda tarp Džeko ir Lizos X. Čia prasideda daugelyje žaidimų matytas dviejų veikėjų „polimerizavimasis“ ir kaitaliojimasis tarpusavyje. Labai gerai pavyko tai parodyti Jak and Dexter žaidime, Ratchet and Clank, arba DMC2. Tokių atvejų šiuo metu yra išties daug ir kuo toliau, tuo daugiau panašių bandymų sutiksim, tačiau šiame žaidime tai nevisai pasisekė. Žinoma, pradėsiu nuo pliusų. Labai gerai, kad keisdami veikėjus, kūrėjai pasvėrė ir meistriškumo bei įgūdžių lygmenį. Pavyzdžiui, pirmuosiuose lygiuose, kreipiant savo ginklą į priešą, Lizai bus labai sudėtinga tikslingai nusitaikyti, mat nepatyrusios rankos drebės, ir išlaikyti ginklą lygiai jai bus sunku, tuo tarpu Džekas meistriškai ir neprarasdamas pasitikėjimo savyje guldys priešus be menkiausios vidinės graužaties. Tik čia iškyla bėda — kol Liza

SEGA®

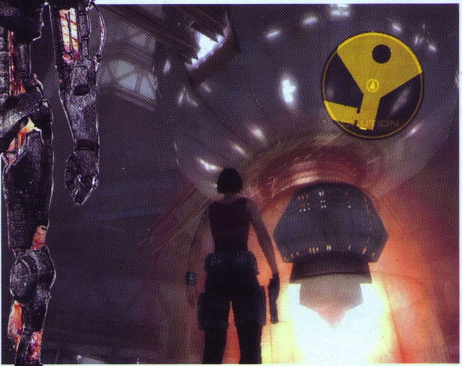
nemokės deramai nusitaikyti, tol taikinys kurį laiką šokinės, kur jam patinka, o mūsų išsvaistytas laikas priešams — puiki proga pamaloninti save keliomis kulkomis, paleistomis tiesiai Lizai į galvą. Patikėkit, po tokių ir dar sėkmingų bandymų, gyvybių indikatorius į tai tikrai labai stipriai sureaguos, o tai gali reikšti tik vieną — kad žaidimo pabaiga jau nepalyginamai arti. Kita vertus, kūrėjai daugelį judesių padarė vienodus, tad ir veikėjų elgesys pakankamai panašus, kad įsivyrautų taip nekenčiamas nuobodulys.



KALBANT BENDRAI...

Ginklai, daiktai ir visa kita žaidime yra standartiniai, todėl jų nevardinsiu. Turiu tik pripažinti, kad ginklų čia yra tikrai gerų ir įvairių, todėl būtų gerai, kad jūs ištirtumėte ir atrastumėte juos patys, nes tai yra vienas iš nedaugelio įdomių užsiėmimų. Dabar trumpai apie kovos sistemą: kūrėjai bandė sukurti kažką panašaus į stealth. Kadangi priešų žala tikrai „padori", tad didžiausią dalį ir skirsite apmąstymams, kaip išvengti daugumos kontaktų su priešais. Dažniausiai jums teks prisišliejus prie sienos priartėti prie jos kampo ir staigiai iššokus neutralizuoti atakuojančius blogiukus.

Priešų dirbtinis intelektas manęs nestebina, nes čia vėl matomas tipinis daugelių žaidimų variantas, tik gaila, kad priešai užprogramuoti judėti kiek per greitai, tad tai tikrai trukdo deramai susikaupti.



Pats jų apipavidalinimas kiek skurdokas ir neapdairus, tuo tarpu Džekas su Liza X atrodo gražiai ir detaliai. Bendrai žaidimo grafika stebuklų taip pat nerodo, nors vietomis gali išvysti vieną kitą gražesnį vaizdelį. Kone pagrindinė bėda — įgarsinimas. Nežinau, kaip jiems pavyko taip gan padoriai įgarsinti kitus veikėjus, bet Džeko su Liza X balsai ir pokalbiai tiesiog klaikūs. Tai tikrai silpnas ir neapdairus žaidimo taškas, labai „sėkmingai" mažinantis bendrą žaidimo įvertinimą. Muzikai didesnių priekaištų neturiu, bet paliaupsinti taip pat nėra už ką.

BACK TO THE BEGINING

Labai gaila, bet kaip ir Astro Boy, didžiųjų aukštumų Headhunter: Redemption neiškovojo. Taip liūdnai nuo dėžutės viršelio žvelgiantys Džekas ir Liza X liūdi ne be reikalo ir, tarsi nujausdami savo likimą, iš anksto nusiteikė jį pasitikti... Nežinau, kaip jums, bet man tai buvo vienas reikšmingiausių dabarties kūrinių. Ne, tikrai ne dėl pačio žaidimo vardo, siužeto ar dar ko, o dėl to, kad man džiugu matyti tebekovojančią SEGA, kurią aš tikrai gerbiu ir puoselėju. Išjungęs konsolę, dar kartą rūpestingai nuvaliau nuo dėklo dulkes ir atsargiai padėjau prie garbingoje vietoje besiilsinčios SEGOS. Ten, kur guli pluoštai įvairiausių to meto hitų, Headhunter tikrai ras sau vietą po praėjusios kartos saule.

GARSAS 52
Vienas prasčiausių įgarsinimų, kokius man teko girdėti.

MUZIKA 72
Nei per daug, nei per mažai.

GRAFIKA 76
Veikėjai sumodeliuoti skurdokai, o aplinkos kartais pradžiugina.

VALDYMAS 62
Kartais tiesiog išmuša iš pusiausvyros.

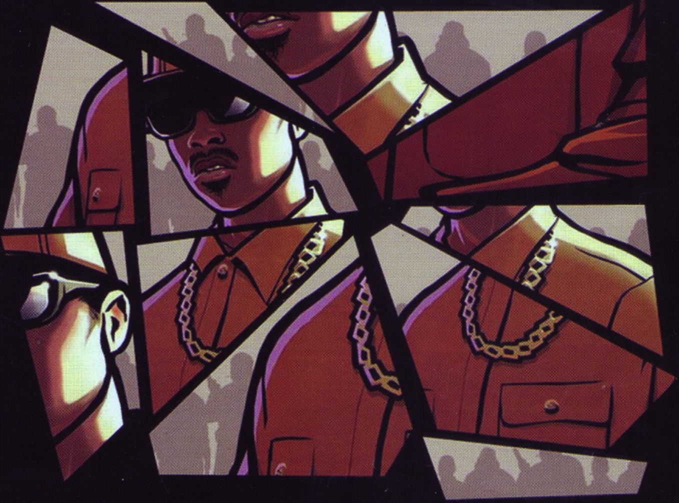
SIUŽETAS 68
Paprasta ir nieko gero nežadanti istorija.

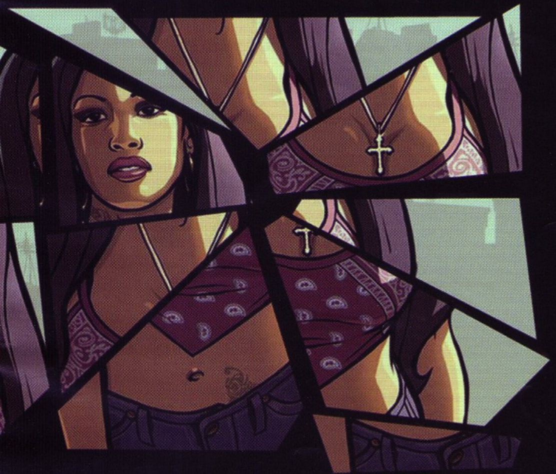
Draugai, kokie jie būna žiaurūs, o kartais meilūs ir tokie geri... Draugai, kokie jie būna brangūs, kai laikui bėgant, kažkodėl jų nebetenki...

IŠVADA 71

Grand Theft Auto San Andreas

ŠĮ KARTĄ LAIKAS BUVO NE MANO PUSĖJE... KAD IR KAIP STENGIAUSI, BET SUŽINOTI, KAIP BAIGIASI GTA:SA, NESUGEBĖJAU. DABAR, KAI RAŠAU ŠIAS EILUTES, ĮVEIKTI DU TREČDALIAI ŽAIDIMO, IR NORS GALIU PASAKYTI DAUG, NENORĖČIAU SAKYTI NIEKO. VIENA AIŠKU, GTA:SA — GALINGAS PRETENDENTAS Į GERIAUSIO METŲ, O GAL NET VISŲ LAIKŲ ŽAIDIMO TITULĄ. NA, SU VISAIS LAIKAIS, GAL IR PADAUGINAU, BET SAVO ŽANRE LYGIŲ JIS NETURI. TAI FAKTAS!





Nieko panašaus į apžvalgą...

ARTOJAS

Kūrėjas: Rockstar North | Leidėjas: Take Two Interactive | Data: 2004-10-29 | Žanras: veiksmo

RESPECT+

Pastaruoju metu Rockstar komanda buvo stipriai smukusi mano akyse. Išankstiniai pranešimai apie GTA:SA siužetinę liniją bei naujas savybes formavo manyje nepasitikėjimą kūrėjais ir būsimu jų kūdikiu. Prie to prisidėjo ir „negriškos" kultūros įpynimas į GTA ir kiek ankstesnis Manhunt pasirodymas. Nesupraskite manęs klaidingai, nieko prieš juodaodžius neturiu, tiesiog man pasirodė, kad kūrėjai nebeteko stabdžių, ir buvo baisu...

Šiaip esu iš šlykščios žmonių padermės, kuri nemėgsta klysti, o kai klysta, vengia tai pripažinti. Vis tik šis atvejis išskirtinis. Dėl GTA:SA klydau ir su malonumu tai pripažįstu. Tiesa, viena ar kita žaidimo detalė nuvilia, bet apskritai rezultatas pranoksta bet kokias viltis. Tačiau apie viską iš eilės, o kol kas Rockstar kolektyvui pasakysiu tik tiek — Mission complete.

Respect+

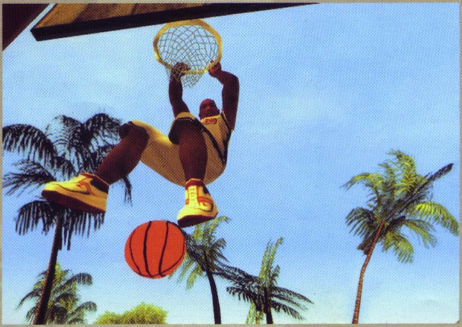
GRĮŽTU NAMO, NORS SAULĖ JAU NUSILEIDO...

Didžiausios mano baimės ir abejonės buvo susijusios su žaidimo siužetu ir įgarsinimu. Pakalbėkime apie pirmąjį. Taigi pirmą kartą GTA istorijoje į savo rankas „imame" veikėją negrą (jei neskaičiuosime portreto pasirinkimo galimybės priešistoriniuose GTA :)). Mūsų rankose jauno ir iš pirmo žvilgsnio labai plastiško vaikino Karlo Džonsono (Carl Johnson), tarp savų vadinamo tiesiog CJ, likimas. Taigi juodaodis jaunuolis grįžta iš tremties namo, į Los Santos, pačiomis niūriausiomis aplinkybėmis. Iš Los Santos į Liberty City CJ pabėgo prieš penkerius metus, kuomet gatvės susišaudyme negailestingai buvo nužudytas jo jaunesnysis brolis Brajanas. Dabar neaiškiomis aplinkybėmis žūva jo motina, ir CJ nebelieka nieko kito, kaip grįžti namo ir pagerbti motinos atminimą.

Atrodytų, jaunuoliui ir taip pakanka rūpesčių, bet kažkam tai nė motais. Du niekšai policininkai Frenkas Tenpenny ir Edis Polazski pasitinka CJ oro uoste ir geranoriškai pasisiūlo jį pavėžėti. Pakeliui jie jaunuoliui paaiškina naujas žaidimo taisykles. Pasirodo, CJ yra įtariamas kažkokio pareigūno nužudymu (aišku, mums duodama suprasti, kad CJ prie to tikrai neprikišo savo nagų), ir prieš jį netgi yra nenuginčijamų įrodymų. Taigi CJ tampa dviejų susitepusių Farų šuniuku, pririštu ant labai trumpo ir griežto pavadžio. Kad viskas atrodytų įtikinamiau, „mentai"

aplaužo CJ sparnus jiems dar nespėjus išsiskleisti — iš jaunuolio atimami visi pinigai ir asmeniniai daiktai. Atrodytų, gana? Tačiau taip tik mums atrodo. Cj nuvežamas ne namo, o į priešiškai nusiteikusios gaujos teritoriją, ir ten išmetamas. Taip CJ grįžta namo, aplankyti savo amžiną atilsį motinos: vienas priešo teritorijoje, beginklis ir be skatiko kišenėje... Atrodo, motyvacija veiksmui suteikta.

Štai čia mes susiduriame su pirma malonia žaidimo naujove, kuri netrukus atskleidžia „visą debesį" tikrai smagių žaidimo patobulinimų.



MINK PEDALUS

Atsigavęs po patirto šoko, CJ greitai supranta, kad jis turi vieną išeitį, kuo greičiau grįžti į savo rajoną. Lįsti į gatvę, kur yra aktyvesnis eismas, ir galima gauti automobilį, kažkaip nedrąsu, juk ten pilna ginkluotų gangų. Taigi stveriam po ranka pasitaikiusį BMX'ą ir minam pedalus. Jau paties dviračio atsiradimas žaidime yra stulbinanti naujiena, tačiau nuvažiavus pirmus pusę kilometro atsiskleidžia dar daugiau įdomybių. Visų pirma —dviračio valdymas. Jis vairuojamas analogiškai, kaip ir motociklas, tačiau su viena išimtimi: spaudžiant X, CJ palengva mina pedalus ir rieda į priekį, tačiau norint važiuoti staigiau, mums teks paplušėti ir kuo skubiau spaudinėti X'ą, taip diktuojant važiavimo tempą. Iš pradžių pabūgau, kad pasivažinėjimai dviračiu ilgainiui įgys Athens 2004 sindromą, tačiau taip anaiptol neįvyko. Tiksliai nežinau, kaip kūrėjai tai padarė, bet lėkti dviračiu tikras malonumas. Maža to, iš viršutinio ekrano kampo išnykus valdymo instrukcijoms, jų vietą užima paaiškinimai apie labai jau RPG primenančius elementus. Nuo šiol ką mūsų personažas bedarytų, jis rinks patirtį ir lavins savo sugebėjimus (skill). CJ galės tapti bet kurios srities profu: dviratininku, vairuotoju, plaukiku, šauliu ir t.t. Kiekvienas augantis sugebėjimas atveria naujas žaidimo galimybes, pavyzdžiui, pakilus dviratininko lygiui, ženkliai sumažėja tikimybė, kad po susidūrimo CJ nukris nuo dviračio, vadinasi atsiranda proga atlikti beprotiškus triukus bei naudotis itin pavojingai „shortcut'ais". Tuo tarpu ūgtelėjus šaulio sugebėjimui, auga ir CJ šaudymo bei ginklo užtaisymo greitis, automatinis nusitaikymas veikia patikimiau, o su tam tikru ginklu pasiekęs hitman lygį, CJ įgauna naujų savybių. Na, pavyzdžiui, pasiekęs Hitman lygį pistoleto ar pistoleto–automato

naudojime, CJ gali naudotis iškart dviem ginklais — po vieną kiekvienoje rankoje. Kaip jums tai?

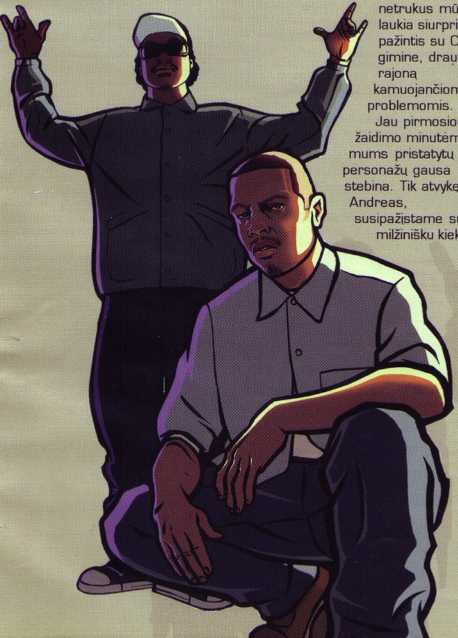
Tačiau tai dar ne visi džiaugsmai. Minant dviračio pedalus, lavinamos ir kitos personažo savybės. Visų pirma daroma įtaka Stamina (ištvermės) lygiui — kuo dažniau ir aktyviau CJ sportuoja, tuo ilgiau jis gali naudotis Sprint savybėmis. Visi GTA fanai puikiai prisimena, kad tiek GTA III, tiek GTA: VC, sprintas buvo gyvybiškai svarbi funkcija, taigi, jei žaisdami GTA:SA, tik rysite „big makus" ir važinėsitės prabangiais automobiliais, esant reikalui toli nepabėgsite. Beje, jau visi žinote, kad CJ sveikata atstatoma valgant maistą. Valgydamas maistą, CJ taip pat gauna energijos, padedančios išlaikyti raumenų masę, tačiau tuo pat metu rizikuoja nutukti. Štai čia į sceną vėl žengia dviratis, puiki transporto priemonė, sudeginsianti visas nereikalingas kalorijas.

WELCOME BACK YOU SOB

Gerokai paprakaitavę galų gale atvykstame į savo kaimynystę. Pirmasis įspūdis (neskaitant įvykio kapinėse) labai jau primena kino filmą „Negrasink pietų kvartalui, gerdamas arbatą šiaurės centrale" (ar kažkaip panašiai), kuris man, tiesą sakant, įspūdžio nepaliko. Tačiau situacija vis tik panaši. Juodaodžiai gangai ramiai ir iš lėto šlifuoja geto gatves ir noriai pyškina į viską, kas juda ir nejuda. Ką bedarytumėt savo rajone ar jo apylinkėse, nuolatos girdėsite šūvius bei matysite policiją, besivaikančią „Drive by'jais" besilinksminantį jaunimą. Nežiūrint į gan slogias nuotaikas, grįžus namo (tiek grafiškai, tiek dvasiškai getas atrodo skurdžiai ir sukelia slogų „visas žaidimas bus toks" įspūdį), netrukus mūsų laukia siurprizai: pažintis su CJ gimine, draugais ir rajoną kamuojančiomis problemomis.

Jau pirmosiomis žaidimo minutėmis mums pristatytų personažų gausa stebina. Tik atvykę į San Andreas, susipažįstame su milžinišku kiekiu tikrai įvairiaspalvių asmenybių, tarp kurių, aišku, naminė „banda" — rimtasis CJ brolis Sweet, sesuo Kendl ir nepaprastai šaunus jos vaikinas Cezaris (tiesa, savo šaunumą jis įrodo darbais, iš pradžių tas „espantoso" labai veržėsi gauti į dantis :)). Kaimynystėje taip pat gyvena juodai „užsipūtęs" džiūsna Raideris bei slidus storulis Big Smoke. Vėliau šią margą šutvę papildo dar „visas debesis" personažų: nepaprastai žavinga ir temperamentinga Cezario sesuo Katalina, visiškas „lūzeris", gatvinis reperis OG Loc (beje, jis šneka vienoje iš vakarinių, mums jau pažįstamo „didžėjaus", Lazlou, laidų). CJ nevengia santykių ir su kitų šeimų vadeivomis, tarp kurių didžiausią susižavėjimą man sukėlė kinas Wuzi. Iš to, ką jau išvardinau, galite suprasti, kad NPC veikėjų San Andreas daug daugiau nei GTA:VC, o kai sužinosite, kad pavardinau tik mažą dalelę sutiktų personažų, manau, liksite maloniai nustebinti.

Maloniausia turbūt tai, kad personažų kiekybė nedaro visiškai jokios įtakos jų kokybei. Veikėjų išvaizda išties puikiai dera su jų elgsena ir gyvenimo patirtimi, balsai ir intonacijos tinka kone idealiai. Be visa, to tekstai, parašyti personažams, irgi puikūs, , kai kurie man baisiai nepatiko, nes visiškai nesupratau, apie ką kalbama, na, bet negimiau reperiu, tad ką darysi :)?

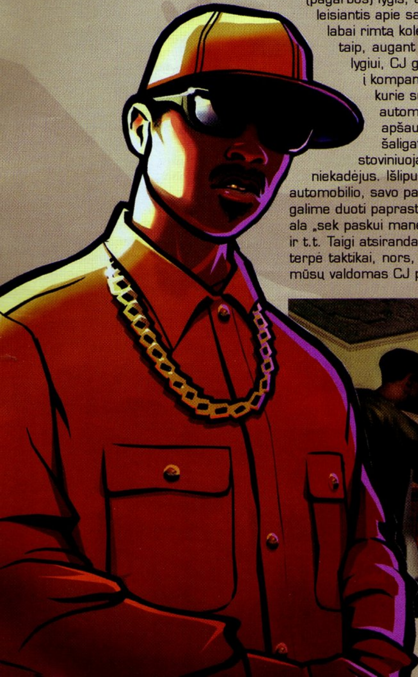


Nieko panašaus į apžvalgą...

ŠEIMOS REIKALAI

Labai malonu, kad Rockstar San Andreas kūrė taikydamiesi ir į naujus žaidėjus. Tiesiog kartais erzina 3–4 žaidimų dalys, kurių kūrėjai įsitikinę, kad visi pasaulio žaidėjai žaidė ankstesnes dalis, ir nieko jiems aiškinti nereikia. Pirmosios GTA:SA misijos yra savotiškas „training" režimas, tačiau tai visiškai nereiškia, kad jos neįdomios ar nuobodžios, sakyčiau, netgi atvirkščiai, jos labai gerai nuteikia žaidimui ir tuo pat metu neįkyriai primena jo taisykles.

Pradėsime, kaip visada, nuo visiško nulio, o mūsų personažas bus įmerktas į purvą kaip minimum iki kelių. Gyvenimo kartumui pilnai pakanka dviejų niekšų Tenpenio ir Polaskio, tačiau ir be jų šeima turi daug rūpesčių. Didžiausias jų, žinoma, — Balas gauja, nuolatos terorizuojanti Grove šeimoms priklausantį rajoną. Diena iš dienos Balas kolektyvas rengia išpuolius prieš išėjusius pasivaikščioti CJ draugelius, maža to, Grove gatvėse jie „stumdo" įvairaus „plauko" augalus ir chemiją. Parūkyti, aišku, dauguma neatsisako, tačiau tarp Grove šeimų vystosi priklausomybė narkotikams, kas yra tolygu išnykimui, tad vienas pirmųjų ir rimtesnių darbelių yra „užrišti" tiekimą į gatves. Tai ne itin sudėtingas procesas — keletas „subaladotų" veikėjų, keletas švarių gatvių. Pasirodo, ne tokie mes ir blogi, kaip galėtų pasirodyti iš pirmo žvilgsnio. Tiesa, vykdydami misijas, pastebėsite dar vieną keistą dalyką — už misijas pinigais mokės mažai, dažniausiai išvis nieko, viskas, ko galite tikėtis, tai kylantis Respect (pagarbos) lygis, ateityje leisiantis apie save suburti labai rimtą kolektyvą. Taip taip, augant Respect lygiui, CJ gali kviesti sau į kompaniją smogikus, kurie sulipę į automobilį mielai apšaudys ant šaligatvių stoviniuojančius niekadėjus. Išlipus iš automobilio, savo pavaldiniams galime duoti paprastas komandas ala „sek paskui mane", „atakuok" ir t.t. Taigi atsiranda šiokia tokia terpė taktikai, nors, tiesą sakant, mūsų valdomas CJ pakankamai pajėgus susitvarkyti su bet kokių niekšų būreliu ir būdamas vienas. Kad ir kaip ten būtų, tačiau ir nelabai naudinga komandos subūrimo galimybė tikrai pagyvina ir taip begalinį žaidimo procesą.



Ko gero, neištversiu „nepaspoilinęs". Dar viena maloni žaidimo savybė — tai galimybė užimti ir kontroliuoti kvartalus, tačiau vykdant siužetines misijas, ilgainiui ji bus atimta. Nuoširdžiai patariu neskubėti — ir gavę teisę užiminėti teritorijas, ir kalti pinigus, ja naudokitės. Pradėti gaujų karą, kaip pastebėsite, labai paprasta, tereikia pykštelt keletą ant gatvės stovinčių niekšelių, ir jiems į pagalbą atskubės pastiprinimas. Išsaudot visą pastiprinimą, ir teritorija jūsų. Tiesa, tai dar nereiškia, kad su ja nebus rūpesčių, mat buvę jos savininkai stengsis ją susigrąžinti, tad kartas nuo karto teks skubėti savo vyrams į pagalbą.

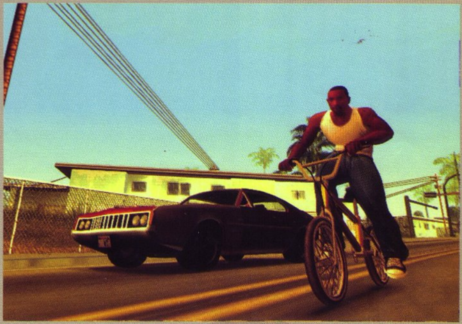
Kodėl patariu rūpinti teritorijos plėtimu? Nagi todėl, kad netekę šios galimybės, faktiškai užkirsite kelią į ganėtinai gerą pinigų šaltinį. Na, o kol kaupsite bent 50K sudarantį kapitalą, tikrai rasite ką veikti, pavyzdžiui, skirkite dėmesio savo.. oi t.y. CJ merginai...

MERGIOTĖS, ŠOKIAI, ŠTANGOS IR AUTOMOBILIAI

CJ turės merginą, tiesą sakant, net ne vieną. Mūsų darbas — dalyvauti šioje avantiūroje ir pasirūpinti, kad mergina CJ'ui būtų kuo malonesnė. Tiesą pasakius, ši užduoti ne iš lengvųjų, o gal net ir sudėtingesnė nei Balas bandos pažabojimas. Nuo tos akimirkos, kai įsitaisysite mergiotę, jūsų mobilus netils nei dieną, nei naktį. Tik pamirškite užsukti pas ją ir paimti ją vakariniam pasivaikščiojimui po parką, ir susilauksite nemalonaus skambučio. Na, manau, nei vienas mūsų nenori būti vadinamas gyvuliu, tad teks tenkinti draugės užgaidas. Jų nėra daug, tačiau visgi būkite pasiruošę bent dviems romantiškoms vakarienėms per savaitę. Draugystės klausimus labai sveika derinti su teritorijos grobimo klausimais, tuo pat metu siužetines misijas nustumiant į šoną. Be to, pamažu „kapsintys"

pinigai leis jums sutvarkyti žaidimo pasaulį taip, kaip jūs to norite. Kol jūsų teritorijų nešturmuos Balas nariai, o telefono nekaitins draugužės balsas, apsilankykite kirpykloje ir išsirinkite tinkamą šukuoseną, užsukite į tatuiruočių saloną ir papuoškite savo kūną juodu rašalu. Būtinai užsukite bent į dvi drabužių parduotuves, „susiveikite“ auksinę grandinę, laikrodį, porą treningų, porą džinsų, kamufliažinę aprangą ir būtinai kolekciją kepurių ir skarelių. Ten pat galite įsigyti kaukių ir, užsidėję jas nakties metu, apvažiuokite kaimynus ir tyliai tyliai iš jų namų išneškite neatsargiai paliktus televizorius ir „magus“ (turbūt dar neminėjau, kad GTA:SA atsirado ir „stealth“ režimas :)). Nepamirškite nuvaryti ir „low rider'ių“ „tiuningui“ tinkamą automobilį, jį nudažyti jums patinkančia spalva, papuošti ugningais lipdukais, „apauti“ super stilingais ratais ir apginkluoti pačia geriausia hidraulika. Taip galėsite patekti į Low Rider'ių vakarėlius ir susilažinę šokti net neišlipę iš automobilio. Tiesa, šokti galima ir išlipus iš automobilio, tik tai daroma klube, ir už gerą šokį pelnomi ne pinigai, o seksualumo taškai. Jei po viso, ką išvardinau, dar liks laiko, nepamirškite suformuoti savo kūno išvaizdos. Žaidimo pradžioje CJ yra gan liesas ir vikrus velniūkštis, tačiau jūs galite paversti jį absoliučiu kultūrizmo čempionu arba drimba storuliu. Jūsų reikalas, kaip atrodys CJ, tiesiog, jei norite raumeningo stoto, kartą per dieną užsukite į sporto salę, ir po savaitės jau atrodysite kaip Vesley Snaipsas, antra vertus, jei nesportuosite, o rysite dvigubus „big makus“, po tos pačios savaitės atrodysite kaip tikras sumo čempionas.

Vis dar turite laisvo laiko ir noro imtis siužetinių misijų? Apsilankykite baruose ir pastatykite naujus rekordus ten esančiose arkadose, sužaiskite keletą „pulo“ partijų, susipažinkite su miestu, vykdydami standartines Taxi, Vigilance ar Ambulance misijas. Galų gale stverkite BMX'ą ir pasidžiaukite netoli namų stovinčiomis rampomis... Neeikvokite žaidimo veltui, gręžkite iš jo viską, ką galite, juo labiau, kad ir skubėti neverta, nes net ir vykdant tik siužetines misijas iki žaidimo pabaigos bus labai daug darbo, o daugelis žaidimo savybių taip ir liks nepastebėtos.



KAI NUSPRĘSITE JUDĖTI TOLIAU...

Žinokite, kad jūsų rajonas ir visas apie jį besidriekiantis miestas tėra šeštadalis visos žaidime esančios erdvės. Kiekvienas naujas miestas ar miestelis, į kurį nuvyksite, pasiūlys jums dar daugiau papildomų misijų ar mini žaidimų. Tai ir tolimųjų reisų vairuotojo darbas, ir galimybė plėšti pinigų kurjerius, ir darbas prostitučių išvežiotoju, ir t.t. ir panašiai. Kad būtų dar suprantamiau, turbūt turiu pastebėti, kad San Andreas plotas mažiausiai šešis kartus viršija Vice City plotą. O dabar pradėsiu pasakoti tai, kuo turbūt išvis sunku bus patikėti. San Andreas sudarytas iš keturių milžiniškų miestų bei keleto mažų miestelių, važiuojant iš vieno į kitą jus sups pasakiški kraštovaizdžiai. Teks pakeliauti ir kalnų masyvais, ir betoninėmis autostradomis, ir žemdirbių dirbamomis pievomis, ir siaurais gūdžių miškų takeliais, ir dykumomis, ir dar bala žino kur. Toliau pabandysiu jus įtikinti, kad meluoju... Norint nukakti iš vieno SA galo į kitą, pasirinkus motokrosui skirtą motociklą ir greičiausią kelionės būdą tiesiai, miškais ir kalvomis kertant visus kelio vingius, teks sugaišti apie 15 minučių. Važiuojant keliu — apie 20, ir tai tik tuo atveju, jei nepakliūsite į avarijas. Jau netikit, kad tai įmanoma? Ok. Kad ir kur jūs nukeliautumėte, jūs niekada nepamatysite „Loading“ užsklandos!

Iš akių matau, kad netikit. Ir neteisingai darot... Sakau gryną tiesą. Visa ši milžiniška teritorija užsikrauna vienu metu, visai kaip SSX3. Tiesa, „Loading“ ekranai pasirodo įeinant į patalpas ir grįžtant į gatves, tačiau ir jie trunka vos 6–10 sekundžių.

Maža to, žaidimo varikliukas susilaukė tikrai rimtų patobulinimų. Lekiant milžinišku greičiu, pamažu ima lietis vaizdas, visai kaip NFSU. Tai gan smagi ir

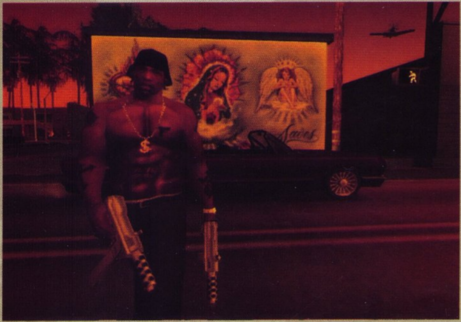
nieko panašaus į apžvalgą...

ganėtinai pavojinga naujovė, mat lekiant betoniniu greitkeliu, galima nepastebėti nei iš šio nei iš to išdygusių pertvarų ir visiškai sumaitoti automobilį. Kodėl? Jei jums iškilo šis klausimas, nenustebsiu, senesnėse GTA dalyse vienas smūgis juk nieko nereiškė... Nereiškia ir dabar, tačiau greitkelyje visi lekia pamišusiu greičiu, įskaitant ir vilkikus, tad menkiausias jūsų stabtelėjimas išprovokuos milžinišką auto katastrofą, kurioje, be jokios abejonės, sudalyvaus bent 10 automobilių ir visi derami efektai iš serialo Kobra 11.

Kas gi mūsų laukia kituose miestuose? Nagi nieko baisiai ypatingo ar išsiskiriančio, lyginant su senesnėmis GTA dalimis. Tiesa, čia tik tuo atveju, jei ignoruosime 4 didelių ir keleto smulkių miestų buvimo faktą. Mes ir toliau valdysime CJ, kuris patenka į daugmaž panašią situaciją kaip ir bevardis iš GTA III ar Tomis Verseti. CJ kelionė į kitą miestą bus susijusi su bėgimu, vėliau su kova už būvį, po to į sceną žengia kova už šeimą ir draugus, vėliau vidinis konfliktas ir galų gale tokia kova už taiką, kad San Andreas'e akmens ant akmens neliks.

KAINA?

Kaip visada, jus turbūt domina visa šio gėrio kaina... Na, žinoma, kalbu ne apie litus, kuriuos teks pakloti už žaidimo dėžutę, galų gale juk pinigais laimės neišmatuosi. Kalbu apie kainą, kurią teks sumokėti akims, stebint visą šią protu nesuvokiamą didybę. Kalbant apie žaidimo grafiką, norėtųsi pradėti nuo gerų dalykų, o vėliau jau paminėti klaidas. Tiesa, iškart įspėju, kad milžiniškas kiekis klaidų visiškai nedaro įtakos žaidimo eigai, tačiau jos yra, ir aš nebūčiau Artojas, jei nutylėčiau. Taigi pradžiai geri dalykai. Pirmas geras dalykas, be jokios abejonės, yra tas, kad jau praėjus 30 žaidimo minučių, išsisklaido pirmas blogas įspūdis apie žaidimo grafiką. Kaip jau minėjau, tik atvykus į getą, stebint gan skurdžią ir nenušlifuotą aplinką, paskausta akys. Tačiau, ko gero, tai kūrėjų užmačia, arba žaidimo kūrimo procese jie nuėjo taip toli į žaidimo pabaigą, kad pamiršo sugrįžti ir sutvarkyti pradžią. Vis tik, kuo toliau nukeliausite nuo gimtųjų namų, tuo malonesnė aplinka jus sups. Tiesą pasakius, didžiausią šoką man sukėlė miškais apaugęs kalnų masyvas: tankiai augantys medžiai ir skardžiais besidriekiantys žvyrkeliai iš tiesų yra kažkas tokio... primenančio NFS Hot Pursuit 2 trasas. Ką jau ir kalbėti apie miestelius, į kuriuos tie takai veda. Tikrų tikriausias Tvin Pyksas... Ir ne kitaip. Tiesa, kad jau paminėjau Tvin Pyksą, turiu paminėti ir tai, kad žaidime yra rajonas, labai jau primenantis Holivudą, o į jį veda ne koks kitoks, o Malholando kelias. Vis tik dūsavimo buvo daug važiuojant ir ariamomis pievomis (spėkit iš trijų



kartų, ar praleidau progą pasivažinėti kombainu. Jei klausimas per sunkus, pažiūrėkite į mano „niką" ir spėkite dar kartą :)), ir uolėtomis upės pakrantėmis. Kraštovaizdis iš tikrųjų padarytas pernelyg gerai, kad galėčiau įtikinamai apie jį papasakoti. Dar viena maloni detalė, susijusi su užmiesčiu, yra ta, kad čia beveik nepasitaiko grafikos klaidų, o kadrų sekos greitis išvis nekinta ir laikosi ant stabilios ir malonios akiai ribos. Žaidimas „nesispardo" netgi tais atvejais, kai mes be jokio įspėjimo nuo gatvės šokame į patį miško tankumyną ir leidžiamės į patrakusį slalomą tarp medžių kamienų. Mane šios savybės nudžiugino daug labiau, nei galbūt nudžiugins jus dar ir dėl to, kad man PS2 jau atgyvenęs nemenką amželį, ir kai kuriuos žaidimus (pvz. NFSU) suka nenoriai.

Pačiuose miestuose daugiau ar mažiau viskas liko po senovei. Galbūt atsirado daugiau augalijos, o transporto priemonės tapo detalesnės, tačiau visa kita daugmaž taip pat gražu kaip ir seniau. Jau įprasta ir tai, kad kai kurie rajonai žavingi tik anksti ryte, tekant saulei, o kiti atvirkščiai — sužėri visomis vaivorykštės spalvomis tik gūdžią naktį. Kaip papildymas šiam aplinkos charakterio vaizdavimo būdui, į žaidimą atkeliavo ir patobulintos oro sąlygos. Pavyzdžiui, namuose, Los Santos rajone, beveik visada aitriai saulėta, o šis įspūdis sukurtas taip įtikinamai, kad žaisdamas nori nenori prisimerki ir kambaryje pajunti tą nepakenčiamai troškų klimatą. Vykstant į San Fiero, laukuose ar kalnų masyvo papėdėje yra milžiniška tikimybė patekti į košmarišką audrą. Norite tikėkite, norite ne, bet jei ši audra užklumpa automobilyje, savijauta lyg ir gera, tačiau jei ant motociklo balno — nuotaika sugenda, ir užsimanai vieno iš dviejų dalykų — įlipti į automobilį arba atsinešti antklodę.

Atvykus į San Fiero, jūsų gali tykoti rūkas. Prisipažinsiu, tokio gražaus rūko dar tikrai nesu matęs. Jis lėtai slenka miesto gatvėmis matomumą sumažindamas iki nulio. Tikrai nejauku važinėtis tokiu oru. Tiesą pasakius, baigęs šią apžvalgą, rašysiu laišką Rockstar su pasiūlymu kurti žaidimą pagal S.Kingo apysaką „Rūkas". Turėtų gautis labai įtikinamas produktas.

Dar viena maloni detalė, susijusi su oro sąlygų kaita, tai kai kurių „didžėjų" pomėgis pranašauti gerus ir blogus orus, tad radijo klausymasis gali išeiti labai į naudą, mat kai kurias misijas būtų protinga nukelti į tokį laikotarpį, kai rūkas ar audra nenumatoma.

Dabar apie klaidas... Jų begalė tiek keliaujant pėsčiomis, tiek važiuojant, tiek skraidant. Dažniausiai pasitaiko vaizdo atkūrimo klaidos, žaidimas kartais nespėja atkurti tekstūrų, ir mes visu greičiu įlekiame į rožinį ar salotinį plotą, kuris akimirksniu

persipiešia ir pavirsta žvyrkeliu, pieva, asfaltu ar kažkuo, kuo mes važiuojam. Kaip jau ir minėjau, šie trukdžiai žaidimo eigai įtakos nedaro, tačiau vis tiek sukelia nemalonų pojūtį. Galbūt šis pojūtis susijęs su praeityje išgyventais panašiais momentais, kai išvažiavimas už žaidimo ribų ar savalaikis tekstūrų neatkūrimas vienareikšmiškai „pakabindavo" ir patį žaidimą. GTA:SA to baimintis nereikėtų, na, bent jau man per kelias dešimtis žaidimo valandų žaidimas nebuvo „pakibęs" nė karto. Tai, tiesą sakant, dar kartą paliudija apie aukštus Sony ir Rockstar reikalavimus žaidimų beta testeriams.

Kitos problemos faktiškai nepastebimos — tai ir vėl skradžiai žemę pranykstantys stulpai, ir iki langų į asfaltą nugrimzdę automobiliai, ir rimtesnių sprogimų metu sutrūkčiojantis kadrų kaitos greitis. Tiesa, dūžtančių ir lūžtančių detalių gausa turėtų sukelti pavydą netgi ir tokiam grandui kaip Ratchet and Clank.

DI, nors ir patobulintas, toli gražu nepretenduoja į kažkokius apdovanojimus už mąstymą. Tiesa, atsirado nemažai kruopščiais „script'ais" „papuoštų" scenų, kurių metu DI pasirodo neblogai, tačiau tai jokiu būdu nėra DI metamas iššūkis. Kartą „užsirovę" ant kūrėjų paruoštos dovanėlės, antrą kartą šios klaidos juk nebedarysite. Labiausiai apmaudu, kad DI taip ir nesužino, ką daryti, jei bėgdamas įsiremia į sieną. Smagu, kai taip užstringa priešas, kurį vijomės, tačiau jeigu tai ginklo brolis, kurio pagalba tuo metu reikalinga visai kitoje vietoje...

Antra vertus, DI gavo papildomo darbo — reaguoti į CJ. Kiekvienas gatvėmis besišlaistantis pilietis/ė turi savo nuomonę apie žmogaus išvaizdą, vieniems patinka stori, kitiems — raumeningi, vieniems — treninguoti, kitiems — kostiumuoti žmonės, taigi pamatę gatve einantį CJ, jie nevengia replikų apie jo išvaizdą. CJ, tai yra jūs, galite atsakyti, spustelėję vieną mygtuką, galite klientą pasiųsti toli toli, spustelėję kitą, į komplimentą atsakysite komplimentu. Tiesa, abu komplimentai bus skirti CJ :).

PASKUTINĖ ROCKSTAR FANTAZIJA?

GTA:SA norėtųsi lyginti su Sims arba Final Fantasy žaidimais. Iš tikrųjų tai yra tarpinis variantas tarp šių žaidimų. Kaip pastebėjote, kūrėjai visiškai atrišo jums rankas, nebeliko jokių papildomų norų ar troškimų, kad būtų kitaip. Tiesą pasakius, GTA:SA sudėta viskas, apie ką galima svajoti, jei tik svajojama proto ribose.

Žaidime yra per 100 įvairiausių užduočių (įskaičiuojant ir siužetines misijas), kurių dalį apžvelgiau pačioje pradžioje. Tiesą pasakius, siužetinės misijos, kaip ir įprasta, nestokoja originalumo nei užduočių formulavime, nei pateikime, nei pačiame vykdyme. Jums teks atlikti begales pačių neįtikinamiausių veiksmų, paminint tokius dalykus kaip dėžių su sprogmenimis mėtymas kolegai iš važiuojančio traukinio, krovinių eskortas, darbas su autokaru, kombainu, vilkiku, lenktynės su bagiais, lėktuvų pilotavimas ir kovinės oro misijos, nardymas (he he dar nesakiau, kad JC kuo puikiausiai moka plaukti :)), slapti įsilaužimai ir vagystės iš namų ir t.t. Be viso šito atsirado ir mini žaidimai dviems žaidėjams, kurių, deja, taip ir neišbandžiau, nors Ryčka labai veržėsi :). Shame on me, bet bus puiki proga apie tai pakalbėti ateinančiuose numeriuose. Jei prie viso šito dar „prilipdysime" pačio JC priežiūrą bei jo savybių lavinimą, romanus su merginomis, teritorijų grobimą ir saugojimą, nuosavą verslą ir visus kitus GTA: SA suteikiamus malonumus, suprasime, kad tai kovinių žaidimų pasaulio Sims ir FF. Sekantis žingsnis GTA online... Ir ne kitaip.

ALL WE HEAR IS...

Apie garsą nesiplėsiu. Jau minėjau, kad personažai įgarsinti kuo puikiausiai, o apie

įgarsinimo kalibrą byloja ir faktas, kad supuvusį cop'ą Tenpenį įgarsina beveik dievas Samuelis L. Džeksonas. Kitos žvaigždės, dalyvavusios žaidimo įgarsinime, ne tokios ryškios, o Lietuvos žaidėjui jų pavardės greičiausiai nebus girdėtos, tačiau galiu paliudyti, kad savo darbą jie išmano ne prasčiau nei didžiai gerbiamas Samuelis.

Kas liečia muziką, tai Rockstar dar kartą pasielgė oriai ir uždirbo dar vieną Respect +. Mano baimė, kad žaidimą užtvindys šokčiojantis Hip-Hop'as ir tamsus Gangsta repas, buvo nepagrysta. Kaip ir seniau, mes klausomės radijo, tad važiuojant net pačiomis tamsiausiomis geto gatvėmis, galime ramiai klausytis Depeche Mode, Guns'n'Roses ar Stone Temple Pilots melodijų. Tiesa, keista, kad žaidimas palieka geresnį įspūdį, žaidžiant su ausinėmis, nei per namų kino sistemą, bet nieko nesakysiu, gal pas mane su nustatymais kažkas negerai :).

JEI DAR NEATOSTOGAUJATE

Tai supraskite, kad atostogos jums būtinos. Neoficialiais paskaičiavimais, žaidžiant skubiuoju režimu (tai yra patrakusiai greitai lekiant per siužetines misijas), žaidimo įveikimui prireiks 60+ valandų. Manau, pakankamai geras rodiklis bet kuriam RPG, o ką jau ir šnekėti apie veiksmo žaidimą. Tačiau net ir po tų 60+valandų jūs rasite ką veikti dar 200+ valandų, nes San Andreas'e paslėpta per 300 slaptų daiktų, krūvos rampų triukams bei daugybė standartinių ir naujų nesiužetinių misijų.

Taigi... rašykit laiškus...

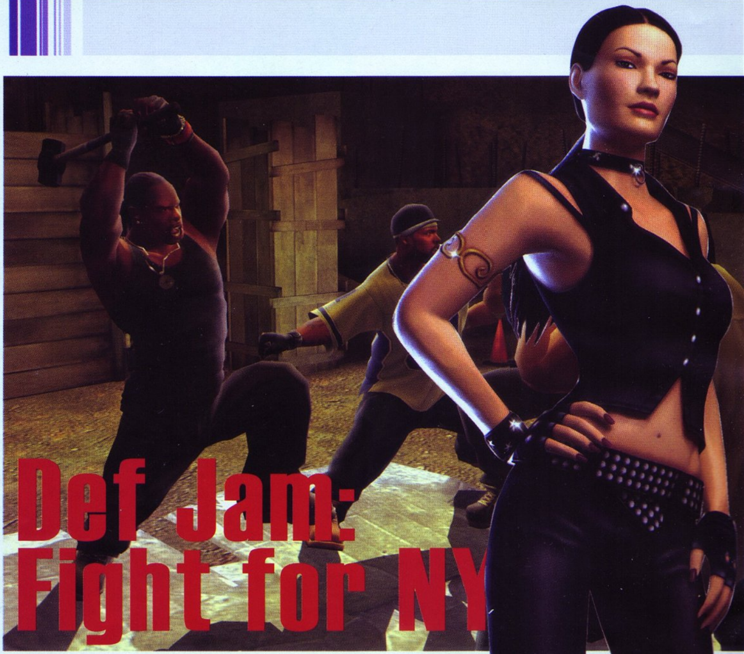
SIUŽETAS	93
Ant pažįstamos klišės susukta naujo personažo istorija	
GARSAS	**97**
Kokybiškas kaip visad, tik vietom suprantamas tik afro-amerikiečiams.	
MUZIKA	**99**
Profesionalu, taip kaip įprasta GTA serijoje	
GRAFIKA	**87**
Pirmas įspūdis buvo apgaulingas, bet klaidų skaičius neleido rašyti daugiau.	
VALDYMAS	**100**
Net sunku suvokti kaip šitiek papildyta valdymo schema taip patogiai sutelpa į pultelį. Puikiai sutvarkyta automatinio šaudymo sistema.	

IŠVADA

Galingas žaidimas, įrodantis kad brandaus amžiaus sulaukęs PS2, šiuolaikinių žaidimų sistemų tarpe gali spardytis kaip ir brandaus amžiaus sulaukęs aktorius Deividas Karadainas. Realus pretendentas į metų žaidimo titulą.

SUDĖTINGUMAS
LENGVAS
NORMALUS
SUDĖTINGAS

VA REITINGAS 96



Def Jam: Fight for NY

VIENAS PRIEŠ NIU JORKĄ

■ Kūrėjas: EA Canada | Leidėjas: Electronic Arts | Data: 2004-10-01 | Žanras: muštynės

Kova dėl valdžios. Ypač mums aktuali tema, kai pastarosiomis savaitėmis vien rinkimines kovas ir tenka regėti. Žaidime nebus terliojamasi su šmeižtu ar ieškoma įstatymų spragų. Čia spjaunama į įstatymus, o santykius aiškinamasi kumščiais. Rimti personažai. Rimti pinigai. Tikras kraujas...

Žygis

Užmirškite vaidybą, demonstruojamą wrestlinge. Užmirškite kovas ringuose pagal taisykles. Užmirškite viską, ką iki šiol žinojote apie dvikovas. Atėjo laikas nusileisti į pogrindį. Ir iš tikrųjų, galbūt tai naujas mados klyksmas, tačiau visi kaip susitarę nutarė grįžti į pačią pradžią arba pogrindinį tam tikros kategorijos pasaulį. Pasižiūrėkite į įžymiuosius THUG ar NFSU. Def Jam situacija kiek kitokia — tiek pirma, tiek ir ši naujoji dalis vyksta ten, kur oficialūs susirėmimai niekada nevyktų. Visgi žaidėjams su laiku atsibodo tradicijos ir atkartojimas to, ką jie mato aplink save. Atsirado troškimas pabūti ten, kur niekada neteks būti, kartu žinant, kad kažkur taip iš tikrųjų vyksta. Dėl panašaus mąstymo tikriausiai ir gimė serija.

Vertinant Def Jam: Fight for NY kaip tęsinį, komplimentų nereikėtų pagailėti, kadangi viskas, ko pasigedome pirmojoje dalyje, yra antrojoje. Žaidimo mastai išplėsti labai stipriai, o apie turinį geriausiai papasakos skaičiai: daugiau nei 70 kovotojų, tarp kurių daugiau nei 40 yra garsenybės — hip-hopo pasaulio žvaigždės; 30 licencijuotų kūrinių garso takelyje; daugiau nei 20 kovų arenų; 10 kovos režimų. Ir visa tai apibūdina tik nedidelę dalį to, ko galite tikėtis iš šio žaidimo.

Istorija bene labiausiai išskiria Fight for NY iš kitų, kadangi tai muštynių žaidimas, turintis visiškai pilnavertį scenarijų. Niekada to nebuvo, bent jau tokiame aukštame lygyje. O istorija prasideda taip: sulaikomas įtakingas gatvių atstovas D–Mob, tačiau policijos automobilis užpuolamas ir D–Mob išlaisvinamas. Išlaisvintojas esate būtent jūs ir taip susidedate su gatvių gauja. Kovojate pogrindiniuose klubuose ar aikštelėse dėl pinigų ir įtakos. Jums kelią pastoja kita grupuotė, kurios lyderio Crow vaidmenį atlieka pats Snoop Dogg'as. Siužetas labai permainingas, vis įgaunate naujų sąjungininkų ir priešų. Žaidimo eigoje sutinkate begalę žinomų reperių, tokių kaip Method Man, Redman, Ice–T, X–Zibit ar Sean Paul. Tačiau įdomiausia, kad kiekvienas jų įgarsino „kompiuterinį save", o garso takelis pilnas būtent žaidime dalyvaujančių reperių kūrinių.

Apie pačias kovas galima kalbėti labai ilgai — brutalioji kovos sistema susideda iš apatinių, viršutinių smūgių bei pagriebimų. Laikant L1 mygtuką, tiek smūgiai, tiek pagriebimai taps lėčiau atliekami, tačiau žymiai galingesni. Tokiu būdu susirėmimas tampa daug taktiškesnis. Pagriebus priešininką, galima sumaigyti mygtukų kombinaciją ir atlikti metimą, specialų smūgį, tiesiog pastumti priešą į žiūrovų minią ar atremti į sieną. Jei stumsite jį į žiūrovus, šie gali jį prilaikyti, kad atliktumėte galingą specialią ataką arba netgi patys sumušti nelaimėlį. Atrėmę į sieną ar kitą aplinkos objektą, atversite sau galimybę pasimėgauti žiaurumu, kadangi daugelį aplinkos objektų galima panaudoti kaip brutalią priemonę savo priešui aptalžyti, pavyzdžiui, paimti priešo veidą ir trinti į grotas ar praverti automobilio dureles stovėjimo aikštelės arenoje ir tarp jų suspausti oponento galvą. Metro lygyje galėsite netgi numesti priešininką prieš pat atvažiuojantį traukinį. Grįžtant prie žiūrovų, šie žymiai labiau įsitraukia į kovą, nei kituose žaidimuose — jie gali pamėtėti ar paduoti ginklą, tokį kaip metalinį strypą ar kastuvą. Turint omeny, jog visus judesius atliekant kraujas žaidime liejasi laisvai, nesidaro keista, kodėl kūrinys uždirbo Mature (18+ Europoje) reitingą.

Visgi didžiausias pasitenkinimas kovoje užplūs, kai užpildysite savo Blazin matuoklį. Jis mažėja, kai priimate smūgius, ir didėja, kai sėkmingai talžote savo priešininką. Užpildę jį iki galo, galėsite atlikti Blazin pribaigiamuosius smūgius. Jie ne visąlaik nokautuos priešininką, tačiau jam pridarys begalę žalos. O tų smūgių pasirinkimas begalinis: vienu metu galite nusistatyti keturis, tačiau tarp kovų galite juos keisti.

Bet tai ne viskas apie kovos sistemą. Kiekvienas kovotojas kaunasi tam tikru kovos stiliumi, kuris išsiskiria ne tik judesiais, bet ir tam tikra stipriąja vieta: kikboksas (galingi smūgiai kojomis), laužimai (kaulus laužantys judesiai, priversiantys priešininką pasiduoti), kovų menai (greiti judesiai, turintys galingas smūgių grandines), imtynės (žemę drebinantys metimai) bei gatvių muštynės (ne techniški, tačiau nepaprastai stiprūs smūgiai — tam tikromis aplinkybėmis, vienu smūgių galima netgi nokautuoti priešininką). Pasirinkę vieną stilių,

DEF JAM RECORDINGS

Def Jam yra be galo žymi hip hopo muzikos leidybos studija JAV. O viskas prasidėjo 1984-aisiais bendrabučio kambaryje, kur Russell Simmons ir Rick Rubin norėjo kurti ir leisti hip hopo muziką. Russell'o brolis turėjo grupę, pavadinimu Run DMC, su kuria ir pradėjo dirbti. Toliau atsirado LL Cool J, Slick Rick, buvo susuktas filmas Krush Groove. Tokia buvo studijos gimimo pradžia.

Toliau prasidėjo tiesiog žvaigždžių gamykla. Studijoje buvo įrašyti ir išleisti tokių grupių ir reperių albumai, kaip Onyx, Method Man, Redman, Ludacris, Ja Rule, Jay Z ir kitų. Šiuo metu studijai vadovauja LA Reid, kuris prieš tai įkūrė studijas LaFace ir Arista, priklausančias Def Jam. Studija turi savo radijo stotis, kabelinį kanalą. Praėjusiais metais Def Jam sugalvojo įlįsti ir į žaidimų verslą, perkėlusi savo žymiausius reperius į žaidimą Def Jam Vendetta. Kaip matome, toks žingsnis išties pasiteisino ir turime naują populiarią frančizę.

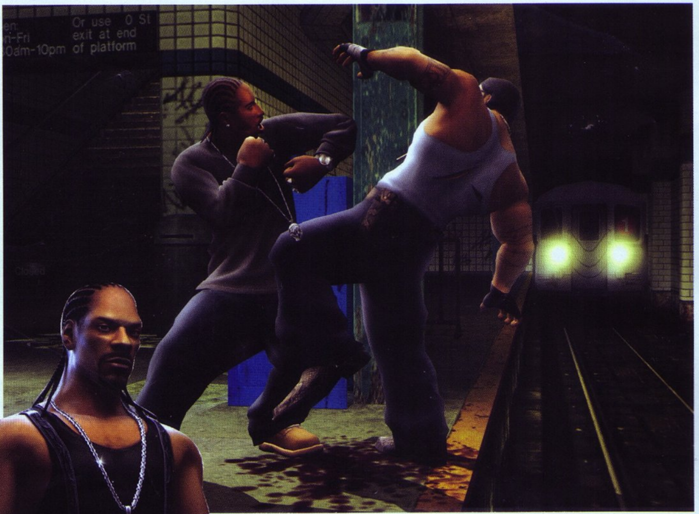
su laiku galėsite rinktis dar du ir iš jų sudaryti vieną hibridą, kuris turės visų tų stilių smūgius bei pasižymės visų jų stiprybėmis. Niekur nematytas ir labai smagus sprendimas, išplečiantis judesių banką ir leidžiantis pačiam formuoti savo veikėją.

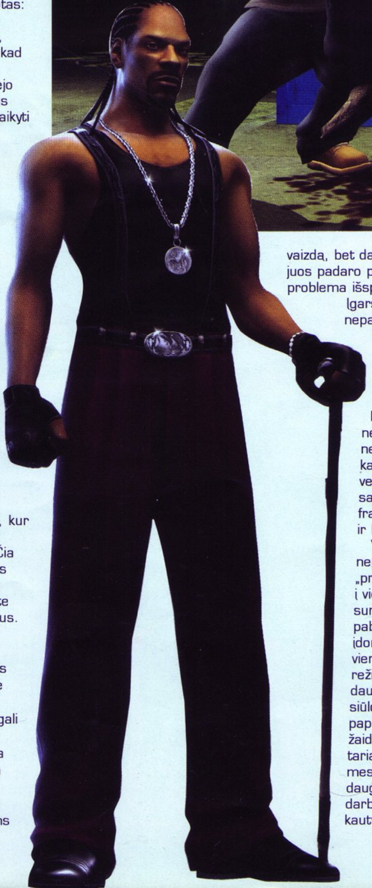
Ir ne tik prie veikėjo kovinės parengties leista bus jums nagus prikišti — uždirbtus kovų metu pinigus galėsite išleisti rūbų parduotuvėje, kurioje yra pačių įvairiausių drabužių, kurie, beje, irgi yra licencijuoti. Taigi galėsite užsivilkti tiek FILA, tiek ECKO, tiek PHAT FARM aprangą. O pasirinkimas praktiškai neribotas: kelnių, šortų, džinsų, švarkų, džemperių, marškinėlių, batų, kepurių ir viso kito tiek daug, kad gimsta labai smagus kolekcionavimo impulsas žaidėjo viduje. Negi nekyla noras visus tuos nepaprastus drabužius laikyti savo namų spintoje?

Bet tai ne viskas. Reperiai neapsieina be papuošalų, vadinamųjų „Bling bling", taigi, jei turite pakankamai pinigų, drąsiai eikite pas juvelyrą ir pirkite sidabrines, auksines, platinines ar netgi deimantines apyrankes, grandinėles, pakabukus, auskarus ar laikrodžius. Vėlgi pasiūla milžiniška.

Taip pat galėsite pasidaryti tatuiruočių ar nueiti pas kirpėją, kuris padarys praktiškai bet kokią šukuoseną. Ir visa tai ne be reikalo, kadangi išvaizda kovų arenose galima užsitarnauti žiūrovų pagarbą, o tada greičiau bus prieinami specialūs smūgiai, ir kautis, žinoma, bus lengviau. Visgi svarbiausia vieta tobulėjimui, kur tiesiog būtina bus tarp kovų lankytis — tai sporto salė. Čia lyg RPG žaidime už surinktus patirties taškus kelsite savo pasirinktus atributus, pirksite naujus judesius ar netgi stilius.

Grafika aukščiausio lygio, kompiuteriniai veikėjai į savo gyvuosius antrininkus panašūs kaip du vandens lašai. Minioje stovintys žmonės nėra tokie detalizuoti, bet jie visi juda ir gali būti įtraukti į kovą, taigi kyla nuostaba, kaip žaidimas veikia beveik be sulėtėjimų. Kamera kartais elgiasi ne taip, kaip norėtume, ir kokie nors aplinkos objektai užstoja mums





vaizdą, bet dažniausiai kompiuteris juos padaro permatomais, ir taip problema išsprendžiama.

Įgarsinimas nepakartojamas, jau nekalbant apie garso takelį. Kadangi žaidimą įgarsino pasaulinio garso muzikantai, turbūt klausimų šia tema nebekyla. Vienintelis nedidelis trūkumas, kad jūsų valdomas veikėjas prieš kovas sakys vis tas pačias frazes — „įsikirs" kelias ir kartos jas visąlaik.

Visgi žaidimo kūrėjai nepagailėjo laiko ir išties „prisėjo" tiek medžiagos į vieną žaidimą, kad net sunku suvokti. Net pabaigę nepaprastai įdomų ir permainingą vieno žaidėjo istorijos režimą, galėsite dar daug ką nuveikti, kadangi siūloma begalė papildomų vieno ar kelių žaidėjų režimų. Trumpiau tariant, yra viskas, ko mes trokštame ir dar daugiau. Iš tiesų geras darbelis, kurį tiek kautynių, tiek hip–hopo mėgėjai privalo turėti savo kolekcijose. O jei kas matėte filmą Fight Club — tai bent jau kol kas tų dvikovų atmosferos geriau neatkartojo niekas!..

SIUŽETAS 94
Be abejonės, geriausias dvikovų žaidimų siužetas visoje žaidimų istorijoje, aplenkiantis ir daug kitų žanrų kūrinių.

GARSAS 90
Įgarsinimas palieka tik vieną klausimą: kaip sugebėjo žaidimo kūrėjai prisikviesti tokią šutvę žvaigždžių?..

MUZIKA 90
Garso takelis be priekaištų — kūrinius atlieka žaidime besikaunantys reperiai.

GRAFIKA 88
Besikaunančių veikėjų modeliai stulbinantys.

VALDYMAS 86
Patogus, bet reikalauja šiokių tokių treniruočių, kad būtų perprastas. Galėtų sporto salėje būti treniruočių režimas.

IŠVADA
Pavyzdingas tęsinys, pavyzdingas dvikovų žaidimas, kuriame pridėta visko, ko tik galime norėti. Iš tiesų, sėkminga serija, iš kurios ateityje tikimės dar daugiau šaunių pratęsimų...

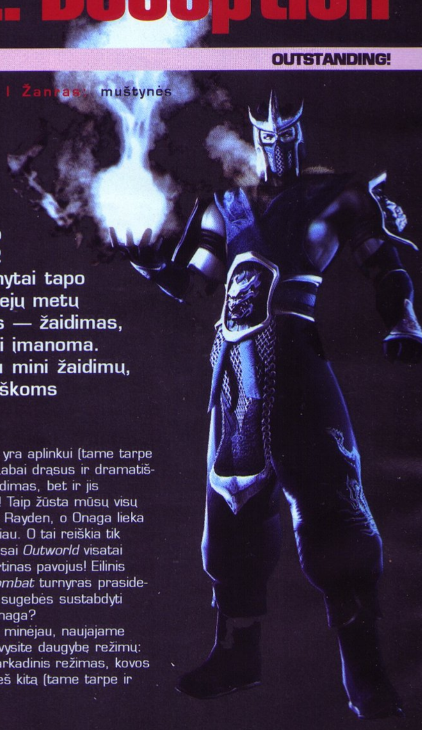
SUDĖTINGUMAS
LENGVAS
NORMALUS
SUDĖTINGAS

VA REITINGAS 92

Mortal Kombat: Deception

OUTSTANDING!

Kūrėjas: Midway | Leidėjas: Midway | Data: 2004-11-19 | Žanras: muštynės



Savo įsiveržimu į arkadas 1992 metais, *Mortal Kombat* padalino žaidėjus: vieniems labiau patiko subtilesnė kovos technika, tuo tarpu kitiems jis davė būtent tai, ko jie troško — greitas dvikovas, įspūdingus fatality ir daugybę kraujo ekrane. Kurį laiką ši frančizė buvo populiarumo viršūnėje, tačiau vėliau žaidimas pateko ten, kur mes niekad nenorėtumėm jo matyti... Ir tik 2002 metais visiškai atnaujintas *Deadly Alliance* (toliau DA) pelnytai tapo vienu stipriausiu tų metų sezono hitu. Ir štai dabar, po dviejų metų parengimo, naujasis *Mortal Kombat* beldžiasi į mūsų duris — žaidimas, pasiėmęs viską geriausią iš DA ir pagerinęs jį tiek, kiek tai įmanoma. Daugiau judesių, daugiau fatality, daugiau veikėjų, daugiau mini žaidimų, pagaliau online žaidimo galimybė — ko dar reikia šiuolaikiškoms muštynėms? Taigi, pasitikite eilinį *Outworld* sagos skyrių!

Alex

Žaidimo siužetas prasideda būtent toje vietoje, kur baigėsi DA. Pasirodo, kad „mirtinas aljansas", kurį sudarė Shang Tsung ir Quan Chi, buvo sėkmingas — burtininkams pavyko sunaikinti perkūnų dievą Raiden'ą tam, kad atgaivintų mumifikuotą Drakonų Karaliaus armiją ir tokiu būdu įgautų galios valdyti *Outworld*'o karalystes. Tačiau ši pergalė buvo labai trumpa, kadangi nugalėtojams nepavyko pasidalinti staiga gautos valdžios — jie atsigręžė vienas prieš kitą ir kietoje dvikovoje nugalėjo Quan Chi. Tačiau ir jo valdžia truko labai trumpai...

Tikrasis *Outworld*'o valdovas, Drakonų Karalius Onaga, sugrįžta, ir Quan Chi nesugeba jo sustabdyti. Staiga prisikėlę iš mirusiųjų, į pagalbą Quan Chi ateina Raiden ir Shang Tsung. Tačiau ir jų bendros burtų galios neužtenka tam, kad nugalėtų galingąjį Onaga. Rayden'ui belieka tik viena išeitis — išlaisvinti savo dievišką dvasią ir sunaikinti viską, kas yra aplinkui (tame tarpe ir save). Labai drąsus ir dramatiškas sprendimas, bet ir jis nepadeda! Taip žūsta mūsų visų pamėgtas Rayden, o Onaga lieka gyvuoti toliau. O tai reiškia tik vieną — visai *Outworld* visatai gresia mirtinas pavojus! Eilinis *Mortal Kombat* turnyras prasideda... Kas sugebės sustabdyti galingąjį Onaga?

Kaip jau minėjau, naujajame žaidime išvysite daugybę režimų: klasikinis arkadinis režimas, kovos vienas prieš kitą (tame tarpe ir

online), treniruotė, *Chess Kombat*, *Puzzle Kombat*, *Konquest* ir *Krypt* — viso to daugiau negu užtenka net pačiam išrankiausiam žaidėjui. Žaidimo „geimplėjus" beveik nepasikeitė, palyginus su DA. Grižo „trijų pozicijų sistema", t.y., kaip ir ankščiau, kiekvienas kovotojas turi tris kovos stilius — du kirstinių ir vieną su šaltaisiais ginklais. Skirtingai nuo DA, stiliai yra kur kas geriau subalansuoti ir dabar realiai galima atlikti ilgą combo. Taip pat kiekvienas veikėjas turi 4–5 specialiuosius smūgius (o daugeliui iš vis grąžino jų senus, pavyzdžiui, Sub Zero — ledinį gyvavaizdį, Scorpion'ui — teleportavimą), du fatality ir vieną hara-kiri (tai nauja fatality rūšis — galimybė gražiai palikti šį nuodėmingą gyvenimą po to, kai pralaimėjote kovą). Kovotojų žaidime daug — ir senų, ir naujų, iš viso 24.

Daugelį iš jų teks atrakinti specialiame režime, bet apie tai vėliau.

Didžiausias ir labiausiai sveikintinas pasikeitimas žaidimo „geimplėjuje" — specialaus judesio mygtuko pašalinimas. Priminsiu, kad DA šis mygtukas buvo naudojamas metimams ir kontratakoms. Dabar visas šias funkcijas atlieka blokavimo mygtukas. Labai įdomiai ir patogiai realizuotos kontratakos. Visų pirma, dabar jie vadinami „breaker'iais" (pertraukikliais), ir iš viso viename mūšyje jų bus suteikiama tik trys, todėl naudoti juos reiktų gerai pagalvojus. Taigi, „pertraukiklis" — gynybinis judesys, leidžiantis sustabdyti bet kokį priešininko combo jo atlikimo metu. Bet koks žaidėjas, kuris nuolat buvo įvaromas į kampą žiauriomis atakomis ankstesniame DA žaidime, nuo šiol gali susidraugauti su šiuo maloniu iš kūrėjų pusės žingsniu. Atlikti „pertraukiklį" yra paprasta — pagavus momentą, paspausti vienu metu gynybos mygtuką — ir į priekį.

Taip pat mūsų laukia dar labiau atidirbtos mūšių arenos, dabar jose yra mirtini spąstai, akimirksniu galintys užbaigti bet kokį mūšį. Kai kurios iš jų turi keletą lygių, kaip *MK3* arba *Dead or Alive* žaidime.

Arkados praėjimui reikia paeiliui nugalėti visus priešininkus. *Sub-boso* vaidmenį atlieka mistinis *Noob-Smoke* (du kovotojai viename flakone, panašiai kaip komandos žaidime *Tekken Tag Tournament*), o finalinėje dvikovoje, kaip jau minėjau, susitiksite su pačiu Onaga, Drakonų Karaliumi. Visą tą džiaugsmą galima patirti net penkiuose sudėtingumo lygiuose.

Kita *Deception* naujovė yra mini žaidimas, pavadintas *Chess Kombat*. Kaip tikriausiai supratote iš pavadinimo, jis turi daug bendro su įprastais šachmatais, tik vietoj figūrų čia žaidžiama MK veikėjais. Kiekvieną komandą sudaro: lyderis, nugalėjus kurį, jūs laimite visą dvikovą; čempionai (stipriausios figūros žaidime); apgavikai (jie gali virsti priešų figūromis); burtininkai (savo burtais padeda jums ir trukdo priešininkams — jie gali sudeginti priešo figūrą, blokuoti ją keliems ėjimams, apginti savąją, pakeisti

vietomis figūras lentoje, teleportuoti savo kovotoją į priešo užnugarį, tačiau kiekvieną burtą galima panaudoti tik vieną kartą); ir paprasti kovotojai. Bet nugali ne tas, kas puolė pirmas, o tas, kas laimės dvikovą už langelį lentoje. Puolantis tik gauna „bonusą",

keliantį sveikatos lygį. Taip pat lentoje yra du langeliai, kuriuose galima atstatyti prarastą energiją.

Kitas mini žaidimas vadinasi *Puzzle Kombat* ir primena visiems gerai pažįstamą Tetrį. Iš pradžių jums reikės pasirinkti kovotoją, nors tai ir nedaro didelės įtakos pačiam žaidimui, nes jis bus naudojamas tik kaip dekoracijų interaktyvusis elementas. Be to, visi kovotojai čia deformuoti ir atrodo kaip vaikai (visi pamena vadinamus babality ankstesniuose žaidimo dalyse). Taigi, *Puzzle Kombat* žaidime jums reikia kombinuoti skirtingų spalvų blokus, bet sunaikinami jie atitinkamų spalvų „MK" ženklelių dėka. O tas blokų skaičius, kurį sunaikinote, atsiduria pas priešininką. Be to, yra ir bombos, naikinančios visus vienos spalvos blokus. Tuo momentu, kai jūs statote blokus arba naikinate juos, kovotojai „sočiai" muša vienas kitą. Pralaimi tas, pas kurį blokai užpildo visą erdvę. Taip pat šis režimas turi ir mini fatality, kurie atliekami automatiškai po jūsų pergalės, ir priklauso tik nuo arenos, kurioje žaidėte — tai gali būti smogiantis priešą žaibas arba 100 tonų sveriantis krovinys, krentantis vėl gi į priešą.

Konquest režimą galima girti labai ilgai. Tačiau to nedarysiu, pasakysiu tik tiek, kad tai — tikras protrūkis frančizėje. Tai visavertis interaktyvus action su RPG elementais, kažkuo primenantis garsųjį Shenmue *Sega Dreamcast* konsolėje. Konquest siužetas prasideda gerokai prieš *Mortal Kombat* 1 turnyrą ir baigiasi prieš pirmus

Deception įvykius. Pagrindinis režimo herojus yra Shujinko — jaunasis menų meistro Bo Rai Cho mokinys, kurį mes ir valdysime. Žaidimo metu jam teks susidurti su visais kada nors MK frančizėje pasirodžiusiais kovotojais. Savo kelio pradžioje Shujinko susitinka Damashi, jo paties žodžiais, „aukščiausių dievų pasiuntinį". Damashi pasakoja Shujinko apie užduotis, kurias jam patikėjo dievai. Pasirodo, kad išgelbėtų visatą, Shujinko turi surinkti visus Kamidogu, labai galingus artefaktus, kurie išmėtyti per visas karalystes. Tiesą pasakius, šiam kilniam tikslui mūsų herojus ir skirs visą savo gyvenimą. Bet pasirodo, kad Damashi neegzistuoja... Na, gal nepasakosiu jums paties įdomiausio :).

Konquest eigoje aplankysite visas šešiais karalystes — *Eathrealm, Netherrealm, Chaosrealm, Outworld, Orderrealm ir Edenia.* Kiekviena iš jų yra labai originali, panašių tarp jų nėra. Laikui bėgant (o tai vyksta kur kas sparčiau negu pas mus su jumis), Shujinko sensta, keičiasi jo balsas ir išorė. Be to, jūs galite medituoti, tokiu būdu dar pagreitindami laiko bėgį. Be siužetinių užduočių šiame režime jūsų lauks daugybė šalutinių „kvestų", atlikus kuriuos, uždirbsite pinigų Krypto daiktų bei paties herojaus judesių atrakinimui. Dar daugiau, perėję

pagrindinį siužetą, galėsite sugrįžti į bet kokią karalystę ir pabaigti joje visas neužbaigtas „bonusines" misijas.

Uždirbę pakankamai pinigų ir suradę paslėptus raktus, iš Konquest režimo galime nukeliauti į Kryptą. Štai kur mūsų laukia tikra „bonusų" gausa, kurių ten beprotiškai daug — apie 700! Vienareikšmiškai galima teigti, kad tai didžiausia „bonusų" kolekcija per visą frančizės gyvavimo istoriją. Čia ir kovotojų biografijos, ir papildomi kovotojai, ir nauji kostiumai, ir koncepciniai paveiksliukai, ir kūrėjų komandos nuotraukos, ir filmukai, ir daugybė kitų dalykų. O peržiūrėti juos visus (ir išgirsti — žaidimo naujovė — galimybė klausytis garso takelio) galima Kontent režime. Čia pat surasime ir būsimo *Midway* kompanijos žaidimo *Area 51* demonstracinę versiją.

Grafiškai *Deception* neypatingai skiriasi nuo savo trimačio pirmtako *PS2* konsolėje — DA. Šiek tiek patobulinto variklioko dėka kovotojai jau nebeatrodo tarsi plastikiniai, tačiau kraujo ir vėmalų efektai visiškai juokingi. Nors būtent už tai daugelis žaidimą ir vertina. Nes vietoj to, kad pasukti *Manhunt* keliu ir padaryti dalykus žiauriais kiek įmanoma, *Midway* komanda nusprendė pridėti humoro visiems tiems galvų plyšimams. Ypatingai norisi išskirti jau minėtas arenas, labai kruopščiai detalizuotas, su daugybe kokybiškų tekstūrų ir naikinamų objektų. Bet tiesos dėlei reikia pažymėti, kad net ir 2004 metais *Midway* programuotojams nepavyksta užtikrinti kokybiškų kovotojų judesių, kaip tai seniai padaryta Tekken arba *Dead or Alive* frančizėse. Jie vis vien primena robotų judesius, yra negracingi ir sustingę.

Tuo tarpu žaidimo garso takelis atrodo tikrai solidžiai — kaip ir kiekviename frančizės žaidime. O dar pridėkite herojų kovos šūkius, riksmus, dunkstelėjimus, trakštelėjimus, sočių smūgių garsus ir grėsmingą raundų pranešėjo balsą, ir tuomet suprasite, kokią puikią audio prezentaciją parengė mums *Midway* komanda.

Mortal Kombat frančizė visada buvo fenomenas. Legionai fanų meldžiasi dėl šio žaidimo, ir dar daugiau jo iš vis nepakenčia. Asmeniškai esu *Tekken* frančizės gerbėjas, tačiau reikia pripažinti, kad dviejų paskutinių muštynių pora (DA ir *Deception*) iš *Midway* kompanijos tikrai sudomino mane. Ypač ši, naujausia dalis, kurioje labai sudėtinga prieiti iki to momento, kuomet galėsiu sau pasakyti: „atrakinau ir padariau šiame žaidime viską!". Neatsibostantys *Kombat Chess* ir *Puzzle Kombat* režimai, apytiksliai 30 valandų trunkantis naujoviškas Konquest režimas, 24 unikalūs kovotojai, apie 50 fatality ir net 700 atrakinamų „bonusų" — visa tai padaro *MK Deception* žaidimą tikru „perlu" tarp *PS2* konsolės muštynių. *Midway* komandos darbas šiuo atveju nusipelno pačių karščiausių ovacijų ir tik vieno žodžio: „Outstanding!".

SHAOLIN VIENUOLIAI PRATĘS SUB ZERO VEIKLĄ

Kompanijos Midway atstovai pateikė naujos informacijos apie būsimą MK frančizės žaidimą. Pasirodo, Mortal Kombat: Shaolin Monks, ties kurio kūrimu dirba Paradox Development ((Wu-Tang: Shaolin Style, X-Men: Next Dimension), nebus muštynės tiesiogine šio žodžio prasme. Mums bus pasiūlytas tikras nuotykinis žaidimas, kažkas panašaus į Mortal Kombat Mythologies (PSOne). Pakankamai keistas žanro pasirinkimas dabar, kai frančizė pergyvena „renesansą" ir reikalauja projektų, skirtų masiniam vartotojui.

Pranešama, kad naujajame žaidime didžiausia „geimplėjaus" laiko dalis bus skirta vaikščiojimams per platformas ir galvosūkių sprendimui. Ir nė žodžio apie valdymą, o tai — visų problemų šaknis. Galbūt Shaolin Monks turės dviejų žaidėjų režimą (cooperative)? Kaip bus iš tikrųjų, sužinosime ne anksčiau negu kitą rudenį, nes žaidimas PlayStation 2 ir Xbox konsolėse pasirodys 2005 metų rugsėjo mėnesį.

SIUŽETAS 90
MK žaidimai visada pasižymėdavo intriguojančiu ir įdomiu siužetu, ir šis - ne išimtis.

GARSAS 80
Prastas aktorių įgarsinimas Konquest režime kiek gadina įspūdį.

MUZIKA 93
Beveik tobulas epinis garso takelis.

GRAFIKA 82
Puikiai detalizuotos kovų arenos, gražūs spec-efektai, tačiau kiek neatidirbti kovotojų judesiai.

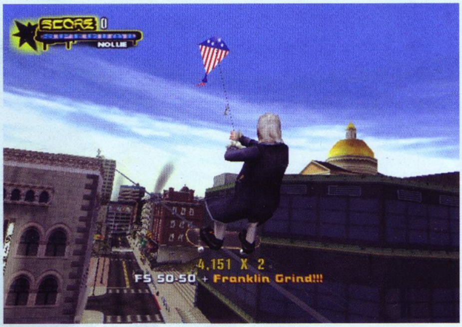
VALDYMAS 95
Visiems seniai gerai pažįstamas ir patogus, kaip visada.

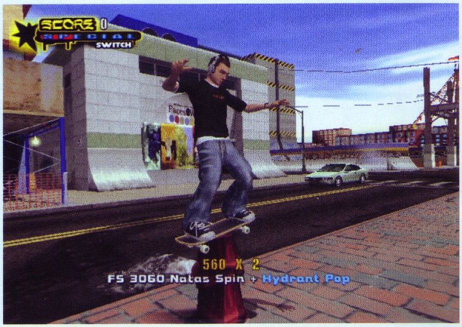
IŠVADA
Šis žaidimas yra puikus pavyzdys to, ko turi siekti būsimi muštynių žanro atstovai.

SUDĖTINGUMAS
LENGVAS
NORMALUS
SUDĖTINGAS

VA REITINGAS
89

Tony Hawk's Underground 2





KAI RIBOMS NEBĖRA RIBŲ

Kūrėjas: Neversoft Entertainment | **Leidėjas:** Activision | **Data:** 2004-10-08 | **Žanras:** sportas

Taigi, pasaulio šviesą išvydo jau šeštoji garsiosios riedlenčių serijos dalis, atversdama naują, jau šeštąjį istorijos lapą. Su lig kiekviena serija žaidimas vis augo ir augo, tobulėjo bei tapdavo vis labiau mylimas, kol galų gale dabar mes nebeįsivaizduojame be jo žaidimų pasaulio. Pasitikime Tony Hawk's Underground 2 bei jo naująją beprotybę — The World Destruction Tour.

ID

Naujoji serijos dalis pristato mums iki šiol nematytą istoriją bei sugrąžina atgal seniai matytą Classic Mode, kurį, ko gero, puikiai pamena ištikimiausi serijos žaidėjai. Jame tenka per duotą 2 minučių laiko tarpą atlikti kuo daugiau nurodytų užduočių tam tikrame lygyje. Laikui pasibaigus, susumuojamos atliktos užduotys bei, atlikus atitinkamą jų skaičių, mums leidžiama keltis į kitą lygį ir atlikti jame esančias užduotis. Klasiką užmiršti būtų nuodėmė, tad šis režimas išties viliojantis.

Pagrindinis režimas, kaip jau minėjau, yra Story Mode, kuriame mums tenka patirti įspūdingą istoriją. Visi geriausi pasaulio riedlentininkai susiburia į dvi komandas — garsiojo Tony Hawk'o bei pašėlusio išdaigininko Bam Marger'os, ir išsiruošia į World Destruction Tour. Jokių kamerų bei kitų media priemonių čia nebus įtraukta, tiesiog — viena riedlentininkų komanda prieš kitą. Dėka nenuspėjamos siužeto eigos, teks pabūti abejose barikadų pusėse, bet, ko gero, esmė yra pačiame „gameplay'juje".

Nuo šiol mums nebeteks kilti karjeros laiptais, kaip tai darėme pirmame Underground žaidime. Nuo šiol mūsų uždavinys — naikinti viską, krėsti kuo žiauresnius pokštus bei atlikti kitus

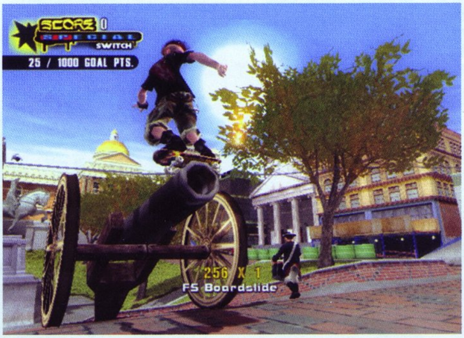
kaskadinius veiksmus riedlentės pagalba bei taip užsidirbti savo komandai taškų. Nebijokite ką nors sugriauti ar ką nors įžeisti, nes taškai — jūsų komandos sėkmė. Šias užduotis mums bus sugalvoję komandų kapitonai Bam'as bei Tonis, ir jas atliksime ne vien su vienu riedlentininku, o kiekviename lygyje turėsime galimybę valdyti 4 veikėjus, kurie turės atlikti skirtingas beprotiškas išdaigas. Vienas iš jų bus bevardis, nežinomas riedlentininkas, užduočių sąraše tiesiog įvardintas kaip YOU. Kitas asmuo bus profesionalus riedlentininkas, trečiasis bus lygio svečias, na, o ketvirtasis ir, ko gero, ne iš karto pasiekiamas bus slaptas veikėjas, kuriuos turėsime galimybę atrasti pasislėpusius lygiuose. Šie veikėjai bus vieni iš spalvingiausių bei valdomi gan skirtingai. Teks į komandos gretas pritraukti tokias spalvingas asmenybes kaip kaubojų, jojantį ant dirbtinio buliaus, indėną, važinėjantį žolės pjovimo mašina, bedantį invalidą invalido vežimėlyje ir kitus bepročius. Vienintelė sąlyga ta, kad šie veikėjai neturi tokių galimybių kaip veikėjai su riedlentėmis, ir gali atlikti tik keletą triukų, bet jų išvaizda užgožia galimybių trūkumą. Lygių svečiai taip pat gan spalvingi: teks pasivažinėti su klounu, garsiuoju Franklinu, žmogumi su dujokauke ir įtaisytu oro balionu nugaroje bei dar keletu „margų" svečių. Atliekamos užduotys bus įvairiausio tipo: teks atlikti įvairias nutrūktgalviškas COMBO serijas, riedlentės pagalba griauti, niokoti ir kelti sumaištį mieste bei visa kita, ką tik mūsų smegenys gali sumąstyti.

Kartu su naujaja dalimi atkeliavo ir keletas naujų triukų. Nuo šiol galime užšokti ant įvairiausių smailų stiebų bei suktis aplink juos. Taip pat nepavykus atlikti triuko, kol mes būname pargriuvę ant žemės, galime užkrauti įniršio indikatorių. Kuo aukščiau jį užkrausime, tuo didesnį pyktį veikėjas išlies ant riedlentės, o tai duos mums atitinkamą kiekį taškų bei naujos serijos pradžią. Taip pat veikėjas gali palikti savo grafitti piešinį ant sienų, kurį galima susikurti patiems, arba naudoti sukurtus variantus. Tai irgi duoda atitinkamą kiekį taškų bei gali būti įterpta į Combo serijos sudėtį kaip vienas iš triukų.

THUG 2 žaidime lygiai tapo kaip niekad interaktyvūs. Juose pilna įvairiausių durų, kurios mus akimirksniu perkelia į sunkiau pasiekiamas lygio vietas. Taip pat pilna objektų, pro kuriuos pračiuožus ar kitaip kontaktavus, galime suniokoti tam tikrą lygio vietą kaip, pavyzdžiui, viename mieste pračiuožus su degančia riedlente pro patrankų knatus, jos iššauna bei sugriauna statomus pastato pamatus, kuriais po sugriovimo galime toliau važinėtis, tik ta vieta prisipildo įvairiausių papildomų rampų ir kitų riedlentininkams tinkamų objektų.

Žaidimo grafika išliko visiškai nepakitus. Draw distance kaip visada išties milžiniškas, detalumo lygis puikus, efektai gražūs. Žaidimo muzika perėjo iš hip hop bei rock stilių į gan nestandartinį klasikinį stilių. Išgirsime tokių garsių dainininkų kaip Johny Cash bei Frank Sinatros dainas bei, žinoma, kitų senų atlikėjų melodijas.

Taigi THUG 2, nors ir pateikė mažiau naujovių nei pirmasis Underground, vis tiek yra išties aukšto lygio žaidimas, vertas įsigyti ne tik riedlenčių ar ekstremalaus sporto mėgėjų, bet ir eilinių žaidėjų, kurie ,be abejonės, bus sužavėti šios riedlenčių serijos naujausia dalimi. Gerų nuotykių riedlenčių šalyje!

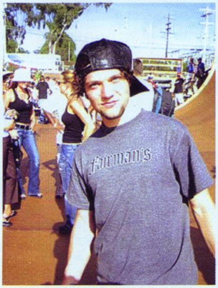


TONY HAWK'AS

Tony Hawk'as neabejotinai yra garsiausias pasaulio riedlentininkas. Pirmą kartą jis ant brolio Styvo dovanotos lentos „užšoko" dar būdamas devynerių. Po poros metų jis nusprendė mesti beisbolo treniruotes ir skirti visą laiką riedlentėms. Būdamas 14-os jis jau tapo profesionaliu sportininku, o dar po poros metų jau laimėdavo praktiškai kiekvienas varžybas. Žymiausiu jo triuku tapo 1999-aisiais metais X Games metu atliktas „900-inis" apsisukimas ore (du su puse karto).

Varžybų laimėjimų, riedlenčių video kūrimo, reklamos ir rėmėjų dėka Tonis jau 17-os nusipirko namą. Tiesa, riedlenčių pramonei smukus, jam teko jį parduoti, tačiau Tonis „atsigriebė" kitur — sėkmingai veikia jo riedlenčių pardavimų kompanija, fondas, riedlenčių parkai, ir, žinoma, žaidimų serija, sulaukusi jau šeštosios dalies.

BAM MARGERA



Jei Tonį galima vadinti „auksiniu" riedlenčių berniuku, tai Bamas (pilnas vardas Brandon Cole Margera) tarsi įkūnija visišką jo priešingybę. Nekalbant apie patį riedlenčių sportą, žinoma, čia Bamui meistriškumu lygių beveik nėra. Tačiau išgarsėjo šis patrakėlis daugiau ne dėl važinėjimo riedlentėmis, o dėl įvairių daugiau ar mažiau šlykščių ir pavojingų šunybių krėtimo savo draugams ir šeimai bei viso to demonstravimo per televiziją. Atspėjote — kalbame apie „Jackass".

Važinėti riedlentėmis Margera pradėjo ankstyvoje jaunystėje. Tik nuo kitų riedlentininkų jis skyrėsi tuo, kad visuomet su savimi imdavo filmavimo kamerą ir „gaudydavo" pačius įdomiausius ir nutrūktgalviškiausius triukus. Tuo metu mažai kas būtų pagalvojęs, kad šie klipukai taps viena populiariausių pramogų industrijos frančizių. Margera su draugais šiuos filmukus „sulipdė" į CKY (Camp Kill Yourself) serialą — „Jackass" protėvį. 2002-aisiais „sulipdytas" pilnametražis kino filmas turėjo didžiulį pasisekimą. Na, o po jo sekė nauja šou MTV kanalu — Viva la Bam, kuri demonstruojama iki šiol. Be šio šou, Bamas yra surežisavęs ir filmą Haggard, kuriame vaidina ir Tony Hawk'as.

SIUŽETAS 98
Beprotiška, komiška „jackass" stiliaus kova tarp geriausių pasaulio riedlentininkų.

GRAFIKA 85
Nepakitus nuo ankstesniosios dalies, bet vis tiek išties miela akiai.

MUZIKA 92
Puikūs klasikos atlikėjai bei jų kūriniai.

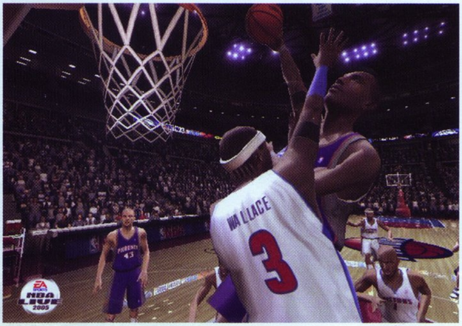
GARSAS 80
Niekuo neišsiskiriantis.

VALDYMAS 95
Mažai kintantis jau nuo pirmosios serijos dalies, todėl išties lengva valdyti.

IŠVADA
Underground 2 išlaikė aukšto lygio žaidimo vardą, bet balą stipriai nužemino naujovių stoka, lyginant su pirmąja THUG dalimi.

SUDĖTINGUMAS
LENGVAS
NORMALUS
SUDĖTINGAS

VA REITINGAS 89



NBA Live 2005 versus ESPN NBA 2k5

KREPŠINIO DVIKOVA

NBA LIVE 2005
■ **Kūrėjas:** EA Canada | **Leidėjas:** Electronic Arts | **Data:** 2004-10-29 | **Žanras:** sportas

ESPN NBA 2K5
■ **Kūrėjas:** Visual Concepts | **Leidėjas:** Sega | **Data:** 2004-11-04 | **Žanras:** sportas

Manau, NBA Live (toliau — NL) serijos pristatinėti nereikia. Jau nuo senų Sega konsolių laikų ši serija užkariavo ne vieno krepšinio fano širdį. Ir visi su begaliniu nekantrumu kiekvienais metais laukiame naujos žaidimo versijos... Ir štai, ruduo jau įpusėjo, ir jau galime išbandyti tą ilgai lauktą, išreklamuotą ir išgirtą žaidimą.
Na, o NBA 2k serija dar daugeliui Lietuvos „geimerių“ yra nežinomas ir negirdėtas kūrinys. 2001 metais Sega išleido žaidimą NBA 2k1 (DreamCast konsolei). Tada daugelis DC turėtojų pamilo šį žaidimą, ir kitais metais jis pasirodė PS2 konsolėje. Žaidimas gavo krūvas pagyrimų iš kritikų, ir jau tada buvo vertinamas geriau nei tuometinė NL versija. Nuo to laiko jau praėjo 3 metai. Dabar prieš akis turime pačias naujausias šių žaidimų versijas — NL 2005 ir ESPN NBA 2k5. Taigi, kuris geresnis? Ar senas ir gerai žinomas NL 2005, ar kiek paslaptingesnis ESPN NBA 2k5? Atsakymą į šį klausimą sužinosite jau greitai.

Epic

PIRMASIS KĖLINYS

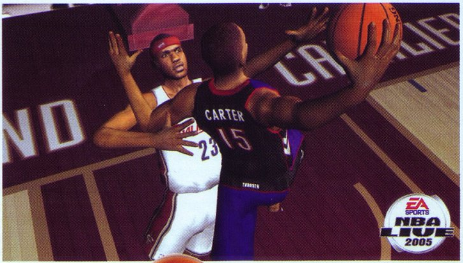
Pastaraisiais metais NBA Live serija patiria daug permainų. Pradedant skaičiuoti nuo 2002-ųjų metų, kiekvienais metais Live „geimplėjus“ neatpažįstamai keisdavosi, būdavo įdiegiama daug naujovių, keičiami grafiniai varikliukai. Šiuos metus būtų galima pavadinti išimtimi, nes buvo pakeistas tik grafinis varikliukas, o visa kita — tiesiog patobulinta. Live „geimplėjus“ liko beveik toks pat, kaip ir pernai, tik naujojo grafikos varikliuko dėka šis žaidimas atrodo „šviežias“ ir naujas. Tiesa, reiktų paminėti patobulintas metimų, dėjimų, driblingų animacijas. Išties, dabar viskas atrodo daug gražiau ir dailiau. Taip pat padidintas žaidimo sudėtingumas (kuris anais metais buvo tikrai per mažas). Tam, kad suregztumėte rezultatyvią ataką, reikės daug daugiau darbo, nei ankstesnėse versijose. O sėkmingai atlaikyti varžovų antpuolį yra žymiai sunkiau. Gaila, kad EA neištaisė keleto klaidų, likusių iš praėjusių metų. Jaučiamas tikrai nemažas DI stygius. Atakuojant kompiuterio komandai, nesimato jokio komandinio žaidimo ar derinukų atlikinėjimo. Ar pamenate tuos „fantastinius“ blokus iš nugaros ir iš kitų kvailų situacijų 2004 metų versijoje? Jei jau apsidžiaugėte, kad jų nėra, turiu jus nuliūdinti — EA patingėjo užlopyti šią skylę...

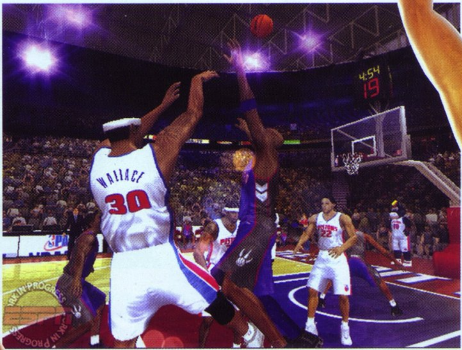
Dabar laikas būtų pakalbėti apie kitą dvikovos dalyvį — ESPN NBA 2k5. Priešingai nei NBA Live,

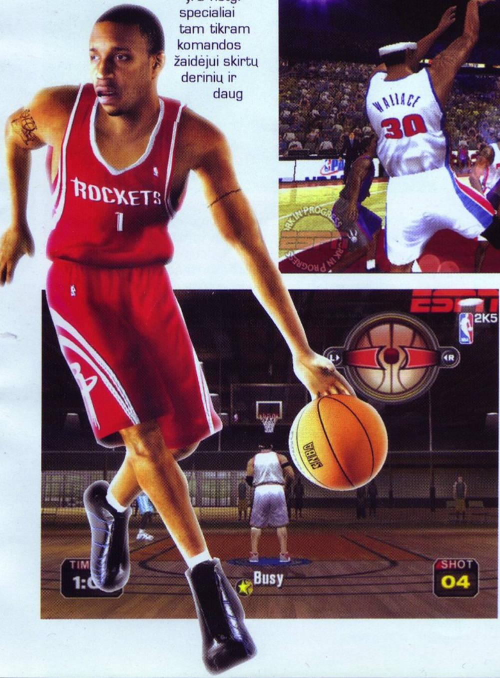
ESPN NBA jau nuo pat pirmosios serijos dalies išlaikė tą patį „geimplėjų“. Tik kiekvienais metais jis buvo tobulinamas, buvo įdiegiama naujovių. Taip žaidimas tapdavo vis patrauklesniu visiems žaidėjams. Rezultatas, kurį turime šiandien tiesiog nuostabus. Visual Concepts kūrinys neturi tokių klaidų kaip NBA Live, o ir pats yra gerokai realistiškesnis už savo konkurentą. Realistiškesnis dėl to, jog čia su priekinės linijos krepšininkais žaidžiant nugara į krepšį, yra gerokai daugiau pasirinkimų, kaip užbaigti ataką nei NL. Dl lygis Sega išleistame kūrinyje taip pat gerokai lenkia NL.

Žaidžiant ESPN NBA, norom nenorom tenka griebtis derinukų atlikinėjimo. Paspaudus L2 mygtuką, ekrano kampe atsiras nedidelė lentelė su derinukų pavadinimais, kuriuos galime atlikti. Juos naudoti yra labai naudinga, dažnai vien jų dėka ataką palydi taiklus metimas po to, kai priešininkai suklumpa mūsų zoninės gynybos gniaužtuose. ESPN NBA siūlo krūvas derinukų — yra netgi specialiai tam tikram komandos žaidėjui skirtų derinių ir daug zoninės gynybos variantų. Galbūt vienintelis trūkumas šioje srityje yra tai, jog vienu metu galėsime pasirinkti tik aštuonis derinukus (keturi skirti gynybai, kiti — puolimui). Tačiau tai savotiškai atperka komandos žaidimo tempo reguliavimas ir gynybos agresyvumas, kurie bus pavaizduoti dvejose skalėse lentelės (paspaudus L2) kraštuose. Jei užpildysite tempo matuoklį, tada jūsų komandos žaidėjai gynyboje žais atsitraukę nuo krepšio ir pasirengę kontratakai. Jei sumažinsite šį matuoklį iki minimumo, viskas bus priešingai — žaidėjai stengsis ginti baudos aikštelę ir neskubės į puolimą. Na, o tuo tarpu užpildytas agresyvumo matuoklis reikš kibią ir kietą gynybą su nemažu pražangų skaičiumi.

NL derinukų įtaka žaidimo eigai yra gerokai mažesnė. Puolime dažniausiai net neprireikia naudoti jokių taktinių gudrybių, kad įveiktume oponentų gynybą. Nesakau, kad jų naudojimas čia visiškai neturi reikšmės, ginantis tikrai praverčia zoninė gynyba, o norint pataikyti tritaškį dažnai tenka naudotis standartiniu Pick-and-Roll deriniu. Visa bėda NL žaidime yra ta, jog renkantis kokią nors strategiją, negalime peržiūrėti kaip ji veikia, t.y. nežinosite kaip taisyklingai ją atlikti. Taigi, pirmąjį kėlinį laimėjo ESPN NBA 2k5!





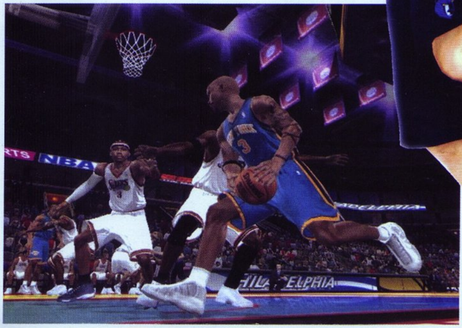


ANTRASIS KĖLINYS

Abu žaidimai siūlo daug papildomų ir dėmesio vertų režimų. Pagrindinė naujovė NL 2005 — tai visų žvaigždžių diena. Galėsite savo jėgas išmėginti tritaškių, dėjimo į krepšį konkursuose, naujokų ir antramečių bei tradicinėse rungtynėse tarp „Rytų“ ir „Vakarų“. Tritaškių konkurse viskas vyks kaip senosiose NL versijose — su vienu mygtuku paimsite kamuolį, su kitu mesite į krepšį. Ar pataikysite, priklausys nuo žaidėjo sugebėjimo mesti iš toli ir nuo to, kokiu laiku išleidote kamuolį iš rankų. Dėjimo į krepšį konkurse viskas kiek sudėtingiau ir įdomiau. Galima sakyti, jog jūs patys

galėsite „sukurti" savo dėjimą. Galėsite pasirinkti vieną iš keturių atsispyrimų (take-off) variantų. Po to, jau būnant ore, reikės vėl spustelti vieną iš take-off mygtukų, tik dabar jie turės kitas reikšmes. Galimi yra ir alley-oop'ai, kuriuos turėsite atlikti su dešiniąja analogine svirtele. EA patobulino ir Dynasty režimą. Nuo šiol visas naujienas apie savo komandą sužinosime iš laiškų, kuriuos gausime į PDA. Į delninį kompiuteriuką mes gausime pranešimus iš NBA lygos, komandos savininko, gydytojo, žaidėjų agentų. Šaunu, kad pagaliau Dynasty režime atsirado tikros žaidėjų algos (anksčiau viskas buvo skaičiuojama taškais). Tai tikrai suteikė papildomo realistiškumo šiam režimui. Kaip dar vieną naujovę reiktų paminėti pilną Off-season atsiradimą. Pasibaigus sezonui, prasidės pasiruošimas kitiems metams. Visa esmė yra tame, kad dabar veiksmams bus duotas tam tikras dienų skaičius, todėl jei nesugebėsite susiderėti su žaidėjo agentu dėl kontrakto per tam skirtą laikotarpį, tada teks su juo atsisveikinti. Kaip sakoma, traukinys vėluojančių nelaukia... Visi kiti likę režimai NL žaidime yra tie patys, kurie jau buvo praeitų metų versijoje. Tai yra Season, Playoffs, 1on1, Practise ir, žinoma, Quick Play.

Režimų ESPN NBA žaidime yra mažiau nei NL, tačiau jie yra kokybiškesni ir ne taip greit atsibosta. 24/7 turėsite susikurti krepšininką ir jį treniruoti. Galėsite susirungti su NBA krepšininkais keliose aikštelėse, kurios yra „išsirikiavusios" po visą Ameriką. Žaisdami 24/7, galėsite atrakinti papildomas extras žaidimui dviese arba prieš kompiuterį. Taip pat 24/7 režime įveikus kokį nors NBA krepšininką, jis jums duos savo telefono numerį tam, kad galėtumėte jį pasikviesti per treniruotę arba žaidžiant du prieš du. Aikštelėse, kuriose žaisite nuolatos, keisis žaidimo tipas. Vieną kartą įsijungę žaidimą galbūt pastebėsite, kad tarkim vietoj „Giant ball challenge" atsiras „Turbo challenge" ar kitkas. Tai priklauso nuo to, kokiu laiku žaidžiate šį žaidimą. Bet kada galite pažiūrėti, kokiu laiku challenge'ai keisis aikštelėse, todėl patartina teisingai nusistatyti savo PS2 laikrodį. Kūrėjai suteikė galimybę žaidėjams pažaisti 2x2,3x3,4x4 arba 5x5 Street režime. Galėsite žaisti prieš savo draugą arba kompiuterį su pasirinktais krepšininkais vienoje iš daugybės gatvės aikštelių. Tournament — tai keturių komandų turnyras, kurį galėsite žaisti ir prieš draugą, ir prieš kompiuterį. Na, o The Association yra analogiškas Dynasty režimui. Būsite komandos „treneris-psichologas" (! :)). Na, tarkim vienam jūsų komandos lyderių velniškai nesiseks kurią nors savaitę. Bus daug šansų, kad jis norės su jumis pasikalbėti apie savo nesėkmę. Žaidėjas jums išsakys savo problemą, ir jūs turėsite pasirinkti vieną iš trijų atsakymų. Jei žaidėjas bus patenkintas atsakymu, Team Chemistry (toliau TC) matuoklis pakils pora arba keliais procentais, jei ne — sumažės. Esant dideliam TC, jūsų komanda žais geriau, atsiras daugiau galimybių treniruojant savo komandą. Būtent sugebėjimas gerai atlikti savo, kaip „trenerio-psichologo" darbą, turės itin daug reikšmės jūsų komandos rezultatams. Galima teigti, jog The Association režimas yra realistiškesnis už Dynasty, mat čia pratęsti kontraktus reikia ne tik su komandos žaidėjais, tačiau ir su treneriu, jo asistentu, fizinio parengimo treneriu bei komandos skautu. Taip pat ir algos čia yra atitinkančios tikrovę. Antrąjį kėlinį laimėjo ESPN NBA 2k5!



TREČIASIS KĖLINYS

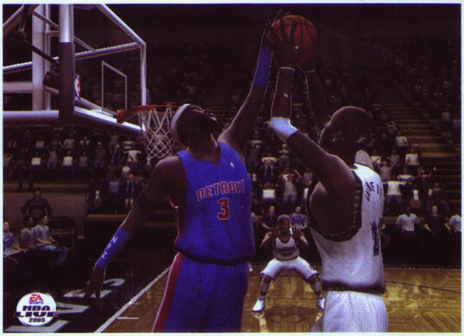
Šaunu, kad EA pagerino NL grafiką. Praeitais metais jį turbūt netenkino nei vieno PS2 turinčio žaidėjo. Šiais metais reikia juos tik pagirti — pagerėjimas grafikos srityje akivaizdus. Žaidėjų mode-

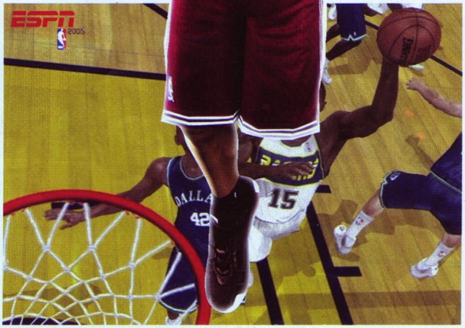
liuose nebėra jokių nelygumų, jokio broko! Matosi, kad nemažai padirbėta ir prie krepšininkų veidų atkūrimo. Dabar jie daug labiau panašesni į tikrus, netgi niekam nežinomi žaidėjai pagaliau yra nesunkiai atpažįstami. Nors dėjimų dažnumas žaidime sumažėjo, tačiau patys dėjimai atrodo daug įspūdingiau. Nuo šiol kiekvienos pozicijos žaidėjas į krepšį mes skirtingai. Tai yra visai logiška ir priduoda papildomo tikroviškumo žaidimui, nes juk nerasi pasaulyje tokio centro puolėjo, kuris mestų į krepšį taip pat, kaip įžaidėjas. Šiek tiek „švariau" atrodo ir naujos driblingų animacijos. Tik viena nedidelė klaidelė, kurią EA patingėjo ištaisyti: sumažinus/padidinus žaidimo greitį, driblingus ir kitus apgaulingus judesius žaidėjai atlieka „default'iniu" greičiu. Tai reiškia, kad smarkiai sumažinus žaidimo greitį, žaidėjai greičiau judės, varinėdami kamuolį tarp kojų, nei bėgdami. Paradoksas ar ne :) ? NL grafikoje nuvilia dar vienas dalykas — tai vis dar kraupiai atrodantys „kartoniniai" žiūrovai.

Visual Concepts taip pat nemažai pasistengė dėl savo kūrinio išvaizdos. Dar niekada neteko matyti taip gerai sukurtų krepšininkų veidų. Žiūrovams čia taip pat skirta daugiau dėmesio. Pirmosiose eilėse sėdintys komandų fanai yra trimačiai ir aktyviai palaiko savo komandą reikiamu metu. O tie, kurie sėdi už jų, deja, tėra tokie patys „kartoniniai" žiūrovai kaip ir NL. Tačiau pagrindinė ESPN NBA grafikos bėda yra netikroviški dėjimai — žaidėjui iššokus į orą viskas vyksta šiek tiek per lėtai. Na, situacija nėra tokia bloga, kaip atrodo, nes „alley oop'ai" šiame žaidime atrodo tikrai neblogai. Atakuojant krepšį iš skirtingų padėčių, skirtingi bus ir metimai. Nors čia kiekvienos pozicijos žaidėjas neturi specifinio metimo, tačiau skirtingų metimų yra gerokai daugiau.

Laikas būtų pakalbėti apie žaidimų garsus bei muziką. NL garso kokybė šiais metais smuko žemyn. Bloko garsas tapo visiškai nerealistiškas lygiai taip pat, kaip ir dėjimo metu „sugrūsto" kamuolio į krepšį. Muzikinis takelis, reikia pripažinti, gan skurdus. Nors jame ir yra pora gerų dainų, tačiau bendras kūrinių skaičius, kuris skamba NL žaidime, viso labo tėra 12. Pažaidus žaidimą savaitę, kitą visos dainos bus iki kaklo įgrisusios.

ESPN NBA garsas yra šiek tiek prastesnis už NL. Atlikus bloką, nebus nė menkiausio garselio, o visa kita skamba lyg ir gerai (neskaitant kvailo šniokštimo perdavus kamuolį).





ESPN NBA gali didžiuotis, turintys tokį gausų muzikinį takelį — jame net 37 dainos. Yra galimybė nustatyti, kurios dainos gros, taip pat galima pasirinkti dainas, kurios skambės komandų arenose žaidimo metu. Trečiąjį kėlinį laimėjo... ESPN NBA 2k5!

KETVIRTASIS KĖLINYS

Na, kaip matote, tris kėlinius laimėjo ESPN NBA, ir jau kažką pakeisti turbūt neįmanoma. VC ir Sega žaidimais lenkia EA darbą NBA Live beveik visuose aspektuose: grafikoje, „geimplėjuje", režimų gausoje ir kitur. Tai nereiškia, kad NBA Live yra prastas žaidimas. Priešingai — jis yra kokybiškas ir vertas dėmesio, tačiau Visual Concepts labiau pasistengė už EA, ir tai akivaizdžiai matosi. Tad jei šiais metais ruošiatės įsigyti tik vieną krepšinio žaidimą, tai turėtų būti ESPN NBA 2k5. O jeigu esate didelis krepšinio fanas, patartina įsigyti abu šiuos žaidimus. Taigi, dvikovos nugalėtoju skelbiu ESPN NBA 2k5! Bravo Visual Concepts!

NBA Live 2005

ĮDOMUMAS 79
„Geimplėjus" per mažai pasikeitė, kad būtų galima įvertinti aukštesniu balu.

GRAFIKA 86
Labiausiai patobulėjusi šio žaidimo dalis.

MUZIKA 78
Tos melodijos jau seniai man įgriso.

GARSAS 80
Gaila, kad šiais metais jis suprastėjo...

VALDYMAS 85
Vis dar toks pat patogus.

IŠVADA
EA ir jos studija turėtų pasitempti, nes jei taip ir toliau - tai Visual Concepts juos lengvai nukonkuruos.

SUDĖTINGUMAS: LENGVAS / **NORMALUS** / SUDĖTINGAS

VA REITINGAS 82

ESPN NBA 2k5

ĮDOMUMAS 93
Realistiškesnio krepšinio žaidimo dar nėra buvę.

GRAFIKA 88
Kol kas tai yra geriausiai atrodantis krepšinio žaidimas.

MUZIKA 87
Iš viso net 37 dainos. Įdomu, ar kokiame sporto žaidime yra buvę daugiau?

GARSAS 73
Jo čia tikrai trūksta.

VALDYMAS 81
Šiek tiek neįprastas, tačiau pripratus gan patogus.

IŠVADA
Geriausias krepšinio žaidimas šiais metais.

SUDĖTINGUMAS: LENGVAS / **NORMALUS** / SUDĖTINGAS

VA REITINGAS 88

Crash Bandicoot

LAUKINIŲ ŽVĖRIŲ ŠĖLSMAS

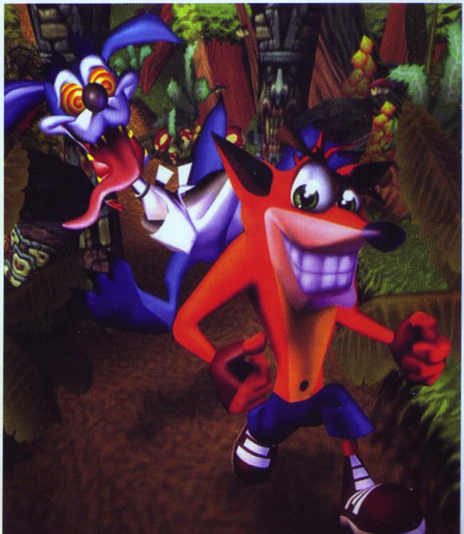
Kūrėjas: Naughty Dog | **Leidėjas:** SCEE | **Data:** 1996-11-10 | **Žanras:** platforma

Kadaise, seniai seniai, mūsų žemėje gyveno įvairiausi gyvūnai. Labai gaila, bet tuo laikotarpiu sutikti mąstantį individą buvo labai sunku. Kita vertus, pavergti visą žemę tada buvo tikrai paprasta, turint omenyje, kad protingiausi to meto padarai geriausiu atveju stebėdavosi ugnies galia. Ir vis dėlto, blogasis genijus Neo Cortexas nusprendžia pasinaudoti proga užvaldyti visą pasaulį, bet jis nė nenumanė, kad kažkas iš nemąstančių mirtingųjų sugebės jam sukliudyti...

Jeigu pamenate, Crash Bandicoot buvo vienas pirmųjų mėginimų pateikti panašaus žanro žaidimą PSone konsolėje. Ir tai buvo tikrai gana sėkmingas žingsnis, turint galvoje, kad po jo sekė ne vienas tęsinys. Taip pat ir Spyro the Dragon žaidimas bei kiti platformeriai. Tačiau maža to, ši serija atvėrė neregėtas perspektyvas PS2 žaidimų kūrėjams, ko rezultate išvydome tokius nuostabius žaidimus kaip Jak and Daxter arba Ratchet and Clunk. Žinoma, naudojantis pasisekimu, šie žaidimai gauna vis daugiau tęsinių, na, o mes pabandykime grįžti ten, nuo ko viskas ir prasidėjo.

KOVOS TECHNIKA

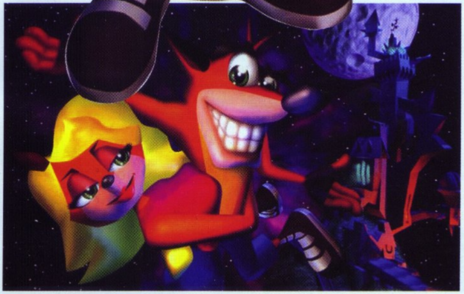
Pirmas į akį krentantis dalykas yra Crasho kovos technika. Tikrai nustebau, kad čia kūrėjai nesiūlo mums jokių ginklų, jokių alternatyvių smūgių ar veiksmų. Tiesiog paimamas vienas smūgis ir juo viskas pasibaigia.

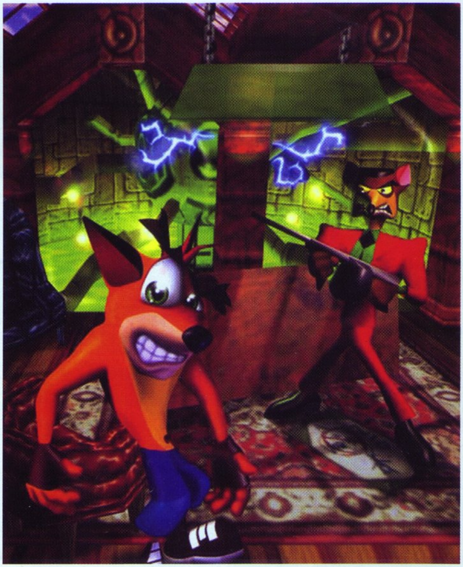


Tikrai keista. Įdomu, ar kūrėjams tuo metu pritrūko fantazijos ar išradingumo, bet šiuo atveju jie pasielgė tikrai tiesmukai. Taigi, priešus įveikti galėsime keliais būdais. Pirmas — panaudoti vienintelį smūgį, apsisukimą (greičiausiai, teisingiau būtų vartoti sūkurį, nes Crashas apsisuka taip greitai ir tiek daug kartų, kad jo niekaip neįžiūrėsite) arba, tiesiog užšokti ant priešo. Pastarasis būdas ne visada veiksmingas, nors kartais būtinas.

GYVAVIMO ŠALTINIS

Tačiau kūrėjai sukūrė vieną labai azartišką ir įdomią detalę. Čia reiks daužyti dėžes ir rinkti obuolius. Kas čia neįprasto? Ogi už kiekvieną šimtą obuolių gausime po gyvybę, kuri čia bus tikrai labai svarbi. Trumpiau tariant, Crashas neturės nei širdučių, perteikiančių jo gyvybės kiekį, nei kokio nors indikatoriaus — jis turės tik vieną gyvybę. T.y. jeigu jūs kokiu nors būdu „susimausite", viską teks pradėti nuo „checkpoint'o", kurių čia yra pakankamai. Būtent čia ir pasitarnauja renkamos gyvybės — kuo jų daugiau, tuo daugiau šansų pereiti žaidžiamą lygį. Bet čia pat kūrėjai įvėlė keletą nesusipratimų. Bėda ta, kad norėdami išsaugoti žaidimą, turėsime pereiti „bonus" lygį, o kad jį atsirakintume, privalėsime surinkti tris

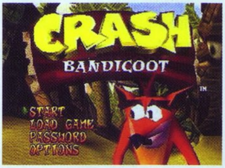




vienodus paveiksliukus! Taip pat jie bus kas antrame arba kas trečiame lygyje, o po kiek laiko taps tokie sunkūs, kad norėdami juos įveikti, turėsime įdėti nemažai pastangų. Mes, deja, turėsime vos vieną mėginimą, todėl pasirenkite pereidinėti kelis lygius iš naujo ir iš naujo... Kita vertus, tokie įgūdžiai pravers, norint pereiti lygį, nepraradus nė vienos gyvybės — už tai būsite apdovanoti. Žinoma, ne visos dėžės bus vienodos: ant vienų reiks tik šokinėti, norint išgauti maksimalų obuolių skaičių, kitas išdaužti vien tik sūkurio dėka. Taip pat čia bus sprogstamosios dėžės, kurias detonavus, turėsite 3 sekundes pabėgti, ir metalinės dėžės, kurių sudaužyti neįmanoma. Dar rasite dėžes su klaustuko ženklu, kuriose bus ir „bonus`us" pranašaujantys paveiksliukai, ir obuoliai.

AKU, AKU

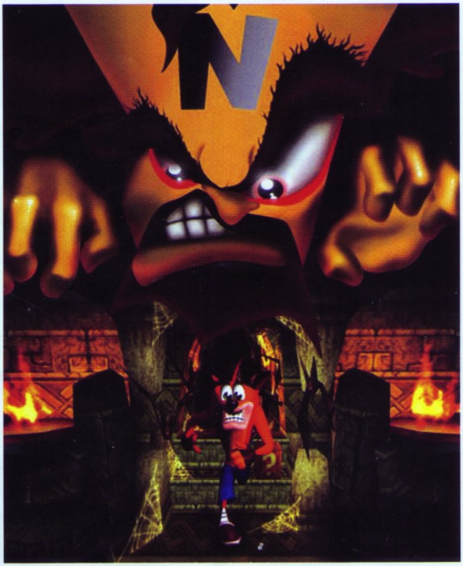
Taip pat žaidime turėsite ir sargą. Šiuo atveju — tai keistoje kaukėje įsikūnijusi dvasia. Suradus ją, jūs būsite apsaugotas. Dabar, jei netyčia mirtumėte, pranyks kaukė, bet ne gyvybės ženkliukas, o tai



tikrai labai palengvina žaidimą. Surinkus dvi kaukes, galėsite pražūti du kartus, o kai atrasite trečiąją, tuomet kaukė taps sulig puse Crasho dydžio, ir jis ją užsidės ant veido, taip tapdamas kurį laiką nemirtingu. Mano nuomone, šis elementas žaidimui tikrai suteikia žavesio ir savotiško originalumo.

BLOGIO PAJĖGOS

Žaidime rimtą vaidmenį suvaidino priešai ir jų išsidėstymas. Čia bus visko — ir vėžlių, šernų, ir įvairiausių robotų, taip pat iš nežinia kur paimtų mokslininkų, mėsėdžių augalų (!) bei gangsterių bosais apsimetinėjančių vilkų. Kartais atrodo, kad kūrėjai tiesiog peržengė visas galimas ribas, ir kai kurie priešai atrodo daugiau negu kvailai. Didžiausią sudėtingumą kelia žaidime sutinkami spąstai, įvairios kliūtys ar užduotys. Kone labiausiai nusivyliau bosais — jie sukurti ypač skurdžiai ir atmestinai. Kovos baisiai lengvos ir blogai suderintos. Tarkim, antroji boso kova yra kur kas sunkesnė nei po jos einančios, kai kurios visiškai per lengvos šitam žaidimui ir čia tikrai nedera. Gaila, kad didžiausiais kampuotumais pasižymi bosai, kai tuo tarpu paprasti priešininkai atrodo kur kas mieliau.



TIKSLAI IR MINTYS

Žaidime praktiškai nėra siužeto. Paprasčiausiai vandenyne išdėliotos viena prie kitos arti esančios pavienės salos, kuriomis Crashas keliauja pas Neo Cortexą. Kodėl jis ten keliauja? Ką jis ten paliko ? Apie tai neužsimenama... „– O kam to reikia? Tegul žaidėjai patys sugalvoja“ — pamanė kūrėjai. Teisingai, taip ir toliau... Perėjus lygį, rodomas salos žemėlapis ir sužymimi lygiai, tarp kurių ir driekiasi Crasho kelionė. Dar apmaudžiau, kad kai kurie lygiai žemėlapyje sudėlioti visiškai be jokio logiško paaiškinimo. Pavyzdžiui, perėję kelis džiunglių lygius, staiga būsite perkelti į kažkokį rūke skendintį tiltą. Gerai tik, kad tokių klaidelių nėra tiek daug, todėl ne visi jas pastebės. Bet čia kūrėjų neapdairumas nesibaigia. Perėję salą, tiesiog atsidursime kitoje! Bet pala, pala, o kaip Crashas ten atsidūrė, jei salas skiria nemažas vandens plotas, juolab, kad žemėlapis viską rodo iš viršaus? Visa laimė, kad kūrėjai nenurodė mastelio...

LYGIAI IŠ ARČIAU

Vienuose žaidimo lygiuose tiesiog tyrinėsit aplinką ir stengsitės išlikti gyvi, kituose teks vien tik šokinėti. Žinoma, kartais pasitaikys ir kur kas įdomesnių lygių, pavyzdžiui, joti ant šerno kupros arba bėgti nuo milžiniško, visą ekraną apėmusio akmens. Gaila tik, kad tokių lygių labai mažai.

Grafinė žaidimo pusė netgi labai žavi. Nepaisant nesusipratimo su bosais, visa kita atlikta tikrai rūpestingai ir tvarkingai. Dauguma lygių džiunglėse spinduliuoja nepaprastą grožį. Čia skleidžiasi pumpuras, čia rieda akmuo, sukeldamas už savęs dulkių debesį. Bėgant šventyklų mūrais, toli horizonte galime pamatyti nuvirtusius, apsamanojusius bokštus, saulės šviesiai raudonai nudažytus miškus ir visus skaidrius vandens telkinius. Žinoma, čia gražiai tarpusavyje žaidžia ir šviesos efektai, kurie ypač atsiskleidžia pereidinėjant niūrius ir tamsius rūsius. Lygiai laboratorijose taip pat šaunūs ir apgalvoti. Bendrai paėmus, kiekvieną lygį kūrėjai apgalvojo atidžiai ir nuosekliai, nes juos norisi žaisti vėl ir vėl. Užtikrinu, kiekviename lygyje galima atrasti kažką, kas kaip mat išsklaidys „senuką“ nuobodulį.

LEMIAMAS ŽODIS

Pabaigę Crashą, tikrai šituo neapsiribosite — jūsų lauks „timetrial'as“ bei kiti „secret'ai“. Žaidimas tęsis dar pakankamai ilgai, kad prie jo būtų galima praleisti dar daugiau puikių akimirkų. Vertinant, atsižvelgsiu į tai, kad žaidimas kurtas 1996 metais. Turint omenyje 8 metų skirtumą, žaidimas tada buvo tikrai geras ir pribloškiantis. Maža to, jis atvėrė kelią kitiems, panašaus žanro žaidimams, kuriais mes tebesidžiaugiame iki šiol!

ĮDOMUMAS 81
Smagu, linksma, nauja.

GARSAS 74
Paprastučiai, aplinkos skleidžiami garsai.

MUZIKA 84
Gražios, paprastos, skirtingos melodijos.

GRAFIKA 91
Tais metais tikrai verta dėmesio ir pagyrų.

VALDYMAS 76
Ne visada paklūsta žaidėjo norams.

IŠVADA
Pirmasis Crasho blynas tikrai neprisvilo, tad lai tai būna kaip pavyzdys netolimos ateities žaidimams.

SUDĖTINGUMAS
LENGVAS
NORMALUS
SUDĖTINGAS

VA REITINGAS
80

Dante

MICROSOFT PADUOTA Į TEISMĄ

Neseniai į Los Andželo miesto Aukščiausią teismą pateko Shawno Berke ieškinys, kurio esmė yra ta, kad jo konsolės Xbox diskų įrenginys atsisakė veikti, praėjus mažiau kaip metams nuo konsolės pirkimo. Nenuskaito jis nei originalių *Xbox* diskų, nei DVD filmų. Šioje byloje bus pristatyti interesai visų tų, kas įsigijo *Xbox* JAV teritorijoje, pradedant 2001 metų lapkričiu (konsolės paleidimo data JAV rinkoje).

Į visa tai *Microsoft* atstovai atsakė tik tai, kad *Xbox* buvo kuriamas pagal pačius aukščiausius standartus ir kompanija rūpinasi tuo, kad jos klientai būtų patenkinti.

IR VĖL HALO 2

Korporacija *Microsoft* parengė specialų pasiūlymą tiems *Xbox* vartotojams, kurie iki šiol nesugebėjo sugalvoti deramos priežasties šaudyklės *Halo 2* pirkimui — tai *Halo 2 Xbox Live Starter Kit* komplektas, į kurį be paties žaidimo įeina ausinės ir 12 mėnesių *Xbox Live* abonemento. Europos teritorijoje komplektas pradedamas pardavinėti kartu su originalia žaidimo versija šių metų lapkričio 11 dieną, o jo kainą sudaro 59,99 eurai.

NAUJIEJI GAMECUBE KOMPLEKTAI

Kompanijos *Nintendo* europietiško padalinio atstovai paskelbė apie tai, kad artimiausiu metu parduotuvių prekystaliuose pasirodys du nauji *GameCube* sistemos komplektai — *Mario Kart: Double Dash Platinum Pak* ir *Pokemon Colosseum Pack*.

Pirmasis iš jų bus pradėtas pardavinėti šių metų lapkričio 5 dieną, į komplektą be „platinos" spalvos *GameCube* konsolės įeis žaidimas *Mario Kart: Double Dash*, o kainuos visas šis džiaugsmas 79 svarus sterlingus.

Antrasis komplektas pasirodys po savaitės, lapkričio 12 dieną, ir kainuos 10 svarų brangiau. Į jį įeis juodos spalvos *GameCube* konsolė, *Pokemon Colosseum* žaidimo kopija ir atminties kortelė *memory card 59*.

TOM CLANCY TRIJULĖ XBOX

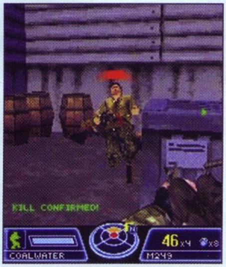
Ubisoft paruošė trijų *Tom Clancy* serijos žaidimų paketą *Xbox* konsolei — *Tom Clancy's Classic Trilogy*. Bus perleisti patys geriausi ir populiariausi pagal šio autoriaus kūrinius gaminti žaidimai *Splinter Cell*, *Ghost Recon* ir *Rainbow Six 3*. Trijų diskų rinkinys kainuos tik 39.99 JAV dolerius.

Tom Clancy's Ghost Recon: Jungle Storm

Kūrėjas: **GameLoft** I Leidėjas: **GameLoft** I Data: **2004-09-12** I Žanras: **taktinis FPS**

Žymiojo karinio rašytojo Tomo Klensio Ghost Recon frančizė yra vertinama dėl savo taktinių žaidimų PC ir konsolėms. Rainbow Six 3 žaidimas leido Ubi Soft tapti viena geriausių taktinių būrio žaidimų leidėjų. Kūrėjai Gameloft nusprendė sukurti miniatiūrinę serijos žaidimo Jungle Storm versiją (anksčiau jis yra pasirodęs PS2 platformoje), skirtą N-Gage telefonui, ir tai jiems stebėtinai gerai pavyko.

N-Gage žaidimo veiksmas vyksta 2010-aisiais metais. Kolumbijos džiunglių partizanai, vadinamieji guerrilla kovotojai, kariauja su šalies kariais, o vyriausybė prarado viso šio konflikto kontrolę, nes į jį įsivėlė narkotikų kartelis MFLC, finansuojantis karių grupę. Įvertindama tai kaip geriausią galimybę atsikratyti narkotikų kartelio, JAV siunčia Ghosts pėstininkus, kad šie atgautų šalį ir užbaigtų MFLC vadovavimą visiems laikams.



Taigi esate įmetamas su būriu į pačias džiungles ir turite įvykdyti daugelį užduočių, kad pabaigtumėte karą. N-Gage žaidimą, kaip ir jo vyresnįjį brolį, valdome pirmojo asmens perspektyva. Bet kuriuo metu galima perimti komandos nario vaidmenį ir tinkamiausiai išnaudoti skirtingas karių savybes. N-Gage versijoje kiekvienas karys turi specialų ginklą, padedantį įveikti misiją ir sušvelninti nelabai tikslų nusitaikymą, valdant telefonu. Žaidimas taip pat palengvintas, pavyzdžiui, žaidžiant lengviausiu lygiu, galite tiesiai stovėti prieš DI priešą, kuris šaudo į jus ir tepataiko vieną kartą iš dešimties.

Žaidimo 3D variklis išties įspūdingas, primenantis vokselių (trimačių pikselių) variklį, naudotą Delta Force žaidimuose. Tiesa, dauguma vietovių ir priešų bosų gan bendriniai. Vaizdai nėra visiškai vienodi, tačiau šiek tiek daugiau įvairovės reikėtų. Garso efektai įspūdingi, bendravimas tarp karių vyksta balsu, ginklai skamba taip pat gan įtikinamai.

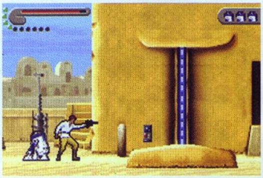
Ghost Recon: Jungle Storm yra techniškai geras žaidimas, perdirbtas iš originalo taip, kad tiktų mobiliai platformai. Svarbiausia frančizės savybė — autentiškas būrio valdymas čia puikiai išlaikytas. Nepaisant gan trumpos kampanijos, tai vienas geriausių N-Gage platformos žaidimų.

Ryčka

GARSAS	91
MUZIKA	78
GRAFIKA	84
VALDYMAS	87
ĮDOMUMAS	80

Geras pavyzdys, kaip kokybiškai perkelti populiarų konsolinį žaidimą į N-Gage.

IŠVADA 83



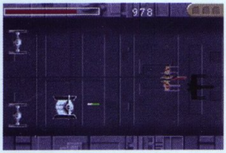
Star Wars Trilogy: Apprentice of the Force

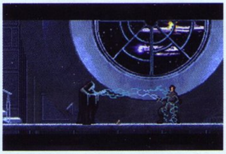
DĖLIONĖ

Kūrėjas: **Ubisoft** | Leidėjas: **Ubisoft** | Data: **2004-09-24** | Žanras: **veiksmo**

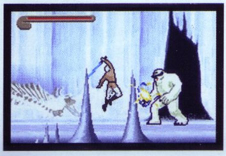
Žaidimas, savo koncepcija lyg medus bites priviliosiantis visus Star Wars filmų gerbėjus, įskaitant ir naujųjų dalių skeptikus, kadangi jo siužetas apjungia visus tris pirmuosius (4–ą, 5–ą ir 6–ą) epizodus. Vėl išvysite Luką Skaivokerį, jo mokytoją Jodą, naikintuvus X Wing, galų gale dar kartą turėsite progą susprogdinti Mirties Žvaigždę. Geriausi momentai. Kol kas geriausias GBA žaidimas „Žvaigždžių Karų“ tematika. Ar gali būti geriau? Gali...

Žaidimas pasirodė ne todėl, kad dėdės, dirbantys Ubisoft, sumanė atgaivinti jau išblėsusią ugnelę filmo gerbėjų širdyse, pasaldindami jas puikiu portatyviu projektu. Šis kūrinys dienos šviesą išvydo ta proga, jog DVD formate yra perleistos būtent tos pirmosios „Žvaigždžių Karų“ dalys. Pirmas variantas mums, žaidėjams, būtų daug palankesnis, kadangi darbas iš idėjos visuomet būna turtingesnis. Šiuo atveju buvo griežtai pasakyta, kokio žaidimo reikia bei kas jame turi būti, ir taip neleista pasireikšti individualiai kūrėjų idėjai, kurios dėka būtų pagimdytas kur kas originalesnis ir kokybiškesnis produktas. Didžiausia bėda tokiais atvejais yra ta, kad kūrėjai yra spaudžiami laiko terminais (žaidimo išleidimo data tiksliai sutampa su DVD trilogijos pasirodymu), kas neleidžia pilnai „nušlifuoti“ žaidimo.



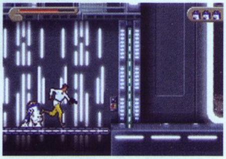


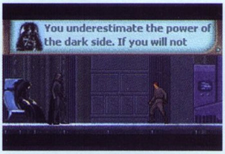
Gal nenagrinėkim priežasčių, tačiau turim, ką turim — puikiai išreklamuotą, nepaprastai viliojantį, tačiau ganėtinai „tuščią“ žaidimą. Jį žaidžiant, kankina dvipusiški jausmai. Jį galima mylėti už įvairovę, galima keikti už sudaužytas viltis išvysti vieną geresnių šių metų darbų.



Matyt, tokie žodžiai labai griežtai skamba, tačiau šiek tiek „bizūno" šis kūrinėlis tikrai nusipelno.

Apprentice of the Force istorija pasakojama iš Luko perspektyvos, taip susiaurindama beribę „Žvaigždžių Karų" visatą. Visgi jis pagrindinis veikėjas, tad jaudintis dėl svarbiausių scenų nederėtų — jos visos savo vietoje. Įdomi Luko tobulėjimo grandinė — sulig kiekvienu epizodu jis tampa vis galingesnis: iš paprasto bernužėlio su blasteriu rankose, jis po truputį virsta į džedajų, su





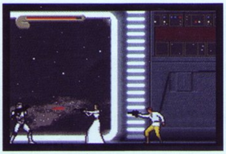
lazeriniu kardu išdarinėjančiu neregėtus triukus.

Garso takelis susideda iš „Žvaigždžių Karų" melodijų, supaprastintų iki Midi formato, kas daro jas panašias į polifoninio telefono melodijas. Nėra taip baisu, bet kiti žaidimai jau yra įrodę, kad GBA gali išspausti kur kas daugiau.

Grafika turi tiek teigiamų, tiek neigiamų pusių. Veikėjų animacija iš tiesų įspūdinga — labai sklandi ir dailiai nupiešta. Viskas padengta neiprastu cell-shading, suteikiančiu žaidimui netradicinę išvaizdą. Gal ir įdomiau taip, tačiau tuomet veikėjai kiek „kertasi" su aplinka.

Gražiausias akimirkas pamatysite kovose su bosais, ypač su pačiu Dartu Veideriu, nes prie jo ir Luko animacijų buvo labiausiai padirbėta.

Mados klyksmus kūrėjai išgirdo, ir tai aiškiausiai parodo laiko sulėtinimo funkcija. Max Payne? Prince of Persia? Kažkas panašaus. Tačiau tai nelabai pagyvina ganėtinai monotonišką žaidimo principą — eiti iš lygio į lygį ir naikinti gaujas, netgi armijas, praktiškai vienodų priešų. Lygių dizainas neblogas, tačiau greitai atsibosta daryti tą patį per tą patį. Dar būtų



atleistina, jei tai netruktų taip ilgai ir nesudarytų beveik viso žaidimo. Kartais, žinoma, jaučiamos pastangos tuos lygius pagyvinti — į pagalbą jums ateina princesė ar robotukas R2D2. Bet vienintelis skirtumas, kad reikės saugotis ne tik pačiam, bet apginti ir savo palydovą.

Visgi, dėkui dievui, karts nuo karto šonu slenkanti platforma pakeičiama mini žaidimais — galėsite skraidyti įvairiais aparatais iš filmo, bet, deja, šios veiksmo scenos supaprastinamos iki senoviškų kosminių

šaudyklių su vaizdu iš viršaus. Jokios inovacijos. Ilgiau žaidžiant šį žaidimą, susidaro įspūdis, kad kūrėjai nepadarė visiškai nieko naujo. Viskas jau kur nors matyta, istoriją mintinai gali papasakoti praktiškai kiekvienas. Žaidimo kūrimas turėjo vykti dėlionės principu — atsignybiant geriausius gabalėlius nuo įvairių žaidimų, prilipdant legendinę istoriją ir pridedant viską, kas tik madoj. Nors teoriškai tokia formulė turėtų būti veiksminga, tačiau visgi dar nepraėjo tie laikai, kai žaidėjas jaučia, kiek savo dūšios įdėjo kūrėjai į gaminį.

+ PRIVALUMAI

- + Apjungta net trijų epizodų istorija su didžiąja dalimi įsimintiniausių scenų;
- + Kaip reta švelni veikėjų animacija, ypač kovose su bosais;
- + Palaipsninis Luko tobulėjimas ryškiai jaučiamas ir regimas;

- TRŪKUMAI

- - Monotoniški, šonu slenkantys lygiai pernelyg retai paįvairinami;
- - Kraupus istorijos dėstymas - stabilios nekokybiškos nuotraukos tarp lygių;
- - Sausas žaidimas, darytas iš būtinybės, o ne iš idėjos.

Išvada: Žaidimas, kuris skatina susimąstyti. Pagal savo funkcijas jis turėtų būti visai neblogas, tačiau iš dalies nuvilia. Kodėl? Atsakymo reikia ieškoti kūrėjų galvose ir kol jie nepradės kurti žaidimo, kaip meno kūrinio, o ne kaip pardavimus stiprinančio daikto, tol negausime to, ko norėjome...

IŠVADA 74

Žygis

GARSAS 88
Stebėtinai tiksliai atkurti visi pagrindiniai garsai iš filmo.

MUZIKA 60
Nepakartojamos melodijos prarado savo skambesį.

GRAFIKA 80
Už animaciją tiktai nusipelno tokio balo.

VALDYMAS 85
Ganėtinai paprastas, bet tuo pačiu ir turtingas funkcijomis.

SIUŽETAS 70
100 už siužetą ir tik 50 už jo dėstymą.

Halo 2

ANTROJI ĮSPŪDINGA MASTER CHIEF KELIONĖ

Kūrėjas: **Bungie** | Leidėjas: **Microsoft** | Data: **2004-11-11** | Žanras: **FPS**

Taip atsitiko, kad tik po 3 metų ilgo bei nekantraus laukimo pagaliau į žaidėjų rankas pateko šių metų labiausiai laukiamas Xbox žaidimas. Šio žaidimo laukėme labiau, nei kita barikados pusė laukė savojo „perliuko" — GTA: SA. Taigi pagaliau is neabejotinas šedevras mūsų rankose, tad galime didžiuodamiesi pradėti jo teismą to ištroškusiems žaidėjams.

Ko gero, kiekvienas sutiks su teiginiu, kad pirmasis Halo buvo šedevras, revoliucija pirmojo asmens šaudyklėse, gavusi bene visų žurnalų bei internetinių žaidimų svetainių aukščiausius įvertinimus bei išaukštinta į geriausių visų laikų FPS gretas. Taip, tai buvo legenda, ir tokios legendos ateitis buvo aiški nuo pirmų dienų — tęsinys. Bungie iškart po pirmosios dalies puolė dirbti prie tęsinio, ir jie tam turėjo neribojamą laiko tarpą. Žaidimą buvo žadama išleisti tik tada, kada jis bus išties iki galo realizuotas bei užbaigtas. Todėl nenuostabu, kad išleidimo data buvo ne kartą atidėliota. Žaidėjai ne kartą bandė spėlioti, kokių reformų galima tikėtis iš naujosios dalies. Spėjimai išmanančių visas žaidimų pasaulio subtilybes buvo paprasti. Ar sukurtam šedevrui verta būtų daryti reformas „iš pamatų", ar tiesiog jį dar labiau „nušlifuoti" ir papildyti tuo, ko galbūt pasigedo žaidėjai bei kūrėjai pirmojoje dalyje? Atsakymas paprastas — „šlifuoti", „šlifuoti" iki tol, kol jis blizgės kaip tikras deimantas, nes griauti šedevro pamatus ir juos

statyti iš naujo būtų kvailiausias, kada nors priimtas sprendimas. Taigi, kaip daugelis tikėjosi, taip ir nutiko. Halo 2 jau čia, „nušlifuotas" ir blizga kaip tikras deimantas, o gal ir dar labiau...

Halo 2 tęsia tai, kuo baigėsi pirmoji dalis — nesibaigiančią kovą tarp žmonių ir covenant armijos bei žaidimus su Halo žiedais. Atrodytų, Halo žiedas sunaikintas ir nieko daugiau intriguojančio negalėtų nutikti, bet pasirodo, kad Halo žiedų yra ne vienas, o dar šauniau tai, kad atsiranda dar viena ateivių grupė — Brutes, taigi žada būti išties karšta. Pasakoti viską būtų nuodėmė, todėl įvykiai, vykstantys unikaliame Halo2 pasaulyje, turi būti peržaisti ir pamatyti pačių jūsų. Viena smagesnių detalių (gal kam ir nesmagi) yra ta, kad Single player režime teks ne tik valdyti žmonių pasididžiavimą Master Chief, bet ir keletą misijų teks įveikti su vienu iš Covenants būrio narių, kadangi bjaurūs, plaukuoti, nutukę niekšai, Brutes, krės išties daug intrigų. Bet, žinoma, kaip ir įprasta, pagrindinis vaidmuo visgi lieka Master Chief rankose.

Antroji Halo dalis, kaip minėjau, nebuvo keista iš pagrindų, tiesiog smarkiai patobulinta. Visos transporto priemonės šiek tiek pakito bei atsirado keletas naujų. Nuo šiol visas transportas yra pažeidžiamas ir deformuojasi, todėl tenka saugoti savo „ratus", kadangi jie gali greit nepataisomai sugesti ir teks ieškotis naujo transporto. Pavyzdžiui, garsiajam Warthog džipui sprogsta padangos, krenta ratlankiai, linksta rėmai bei deformuojasi kitos detalės, kol galų gale jis sprogsta ir tampa tiesiog metalo krūva. Kai kurios transporto priemonės po sprogimo praėjus kelioms akimirkoms, sprogsta antrąkart, taigi teks būti atsargesniems ir nesusižaloti patiems. Antroje dalyje turime galimybę pasivažinėti kelių tipų Warthog džipais: su įtaisytu kulkosvaidžio, raketsvaidžio ir plazma impulsų pabūklais. Ghost ir Banshee dabar turi įtaisytas turbinas, kas pagreitina keliavimą šiomis transporto priemonėmis. žaidimas leidžia nevaržomai naudotis ir Covenants'ų galingąja transporto priemone — Wraith, šaudančią plazma granatomis. Rasime ir visiškai naują transporto priemonę — Spectre, analogišką žmonių Warthog variantą Covenants stovykloje, turintį įtaisytą pabūklą bei dvi sėdimas vietas. Taip pat gan didelė naujiena yra ta, kad nuo šiol galite bėgant pėsčiomis išmesti priešininkus iš jų transporto priemonės, tai atrodo išties įspūdingai bei labai praverčia kovoje. Ginklai taip pat buvo patobulinti. Visi žmonių ginklai pakeitė savo išvaizdą, bet išlaikė turimas funkcijas, o žmonių stovykloje atsirado naujas ginklas — SMG automatas, greitas bei turintis gan didelę apkabos talpą. Rocket launcher nuo šiol turi galimybę paleisti sekiojančias raketas į transporto priemones, kas jį padaro labai galingu prietaisu kovoje prieš ratuotuosius priešus. Ko gero, naujas Cov-

enants ginklas, Energy Sword, — galingiausias ginklas. Atrodytų, kvaila, kad artimos kovos ginklas gali būti galingesnis už tolimuosius, bet dažniausiai užtenka vieno jo mosto ir priešas krenta negyvas. Taip pat su šiuo ginklu galime kontratakuoti, kadangi, kai pamatome priešą, esantį 10 metrų nuo mūsų, atakuojant jį, iškart atsiduriame šalia jo ir duodame mirtiną smūgį. Covenants turi ir žmonių Sniper rifle bei Battle rifle analogus, turinčius tokias pat funkcijas bei galingumą kaip ir žemiečių prietaisai. žinoma, negalima pamiršti ir Brutes stovyklos. Su jais atkeliavo ir keletas ginklų, kurių kiekvieno neaptarsime, kadangi jie yra tikri analogai kitoms stovykloms bei, žinoma, patys verti dėmesio. Žaidimas nuo šiol siūlo ginklų dvigubo naudojimo galimybę. Galime laikyti rankose du ginklus bei atakuoti iš jų vienu metu, kas padaro mus žymiai pranašesnius prieš priešininką. Taip galime naudoti tik lengvus ginklus, tokios kombinacijos kaip raketsvaidis su raketsvaidžiu neįmanomos.

Žaidimo svarbiausias akcentas buvo ne tik nauja vieno žaidėjo istorija, bet ir daugelio žaidėjų režimas. Pagaliau žaidimas turi Xbox live funkciją — tai buvo pagrindinis pirmosios dalies trūkumas, o dabar tai pritrauks milijonus žaidėjų visame pasaulyje prie įspūdingų tinklo mūšių. Tam žaidimas yra paruošęs įspūdingai sukurtus bei kruopščiai apgalvotus 11 žaidimo multiplayer žemėlapių, kurių bene kiekvienas yra skirtingas bei turi savo atsiradimo istoriją. Taigi, manau, Halo2 išties užkariaus didelę Xbox live žaidėjų dalį.

Techninė pirmosios dalies pusė buvo tarsi perversmas pirmojo asmens šaudyklėse, žaidimas spindėjo neapsakomu detalumu, garsai buvo labai realūs, o skambanti orkestrinė muzika varė visus iš proto bei tarsi užburdavo ir liepdavo pamilti Halo. Antroji dalis išlaiko visa tai, bet to perversmo nebepadaro. Žaidimo vaizdai bei detalumas išties neapsakomi, tekstūros ryškios bei akį žavinčios, milžiniškas matomumo lygis padaro žaidimą grafiškai tobulą, o efektai bei jų sklandumas tiesiog verti šedevro vardo. Muzika išlaiko panašų stilių antrojoje dalyje, tik nuo šiol galime girdėti melodijų ir su tam tikrais roko elementais, bet tai nesugadina žaidimo dvasios.

Taigi Halo 2 pateikia gan daug naujovių, lyginant su pirmaja dalimi, bet, žinoma, tai nebėra taip pribloškiama, kaip nutiko su pirmaja dalimi, kuri išėjo tik pasirodžius Xbox konsolei. Vieno žaidėjo režimą galima įveikti per 10–15 valandų, tad jis nėra labai ilgas, bet galima žaisti jį iš naujo su sunkesniu sudėtingumo lygiu, kas išties iš esmės pakeičia priešininkų DI lygį bei kovas paverčia dar įspūdingesnes bei azartiškesnes. Žinoma, perėjus vieno žaidėjo režimą, Xbox live galimybę (Lietuva šios galimybės neturi), nesibaigiančias batalijas tinkle, kurių trukmę gali tęsti ir vieną dieną ir mėnesį ar net ištisus metus. Halo 2 — hitas, tai faktas juodu ant balto, kuris buvo bene aiškus jau prieš išleidžiant žaidimą. Tai hitas, kurį dauguma žaisime dar ilgai, bei žaidimas, kuris išliks mūsų širdyse ir prisiminimuose neribotą laiką. Tegyvuoja Halo 2!

ID

GARSAS 95

Realistikas, efektingas.

MUZIKA 97

Išlaiko Halo dvasią ir dar labiau ją sustiprina.

GRAFIKA 99

Pritrenkianti, menika, nepakartojama ir dar krūva giriančių frazių, kurios čia netilpo.

VALDYMAS 98

Vienas paprasčiausių ir patogiausių iš visų Xbox žaidimų.

SIUŽETAS 99

Nauja istorija, tęsianti pirmają su nenuspėjamais siužeto vingiais bei klystkeliais, kurie neaišku kur nuves...

Metai dar nesibaigė, bet kol kas tai tiesiog realiausias pretendentas į Xbox metų žaidima, o gal ir dar daugiau...

IŠVADA **99**

MORTAL KOMBAT DECEPTION

SPECIALŪS JUDESIAI IR FATALITY

KAIP ATLIKTI FATALITY VEIKSMĄ

Kaukitės, kol pranešėjas sušuks: „Finish him!" Tuomet ir reikia suspausti mygtukų kombinaciją. Nebūtina pakeisti kovos stiliaus į Fatality režimą — jei teisingai suspausite kombinaciją, pribaigimo judesys bus atliktas be problemų. Laikykite bloką, rinkdami kombinaciją, kadangi netyčia galite trenkti priešui ir taip prarasti progą pasimėgauti brutaliomis scenomis, dėl kurių šis žaidimas ir garsėja. Kiekvienas veikėjas turi du Fatality bei vieną savo atskirą Hari Kari judesį. Hari Kari judesys yra savižudybė, kad priešininkas negalėtų mėgautis, atlikdamas jums Fatality. Hari Kari atlikti galima bet kurioje ekrano vietoje.

Kad atliktumėte Fatality, privalote būti labai konkrečioje ekrano padėtyje. Jų iš viso yra trys:

Artima: privalote būti prie pat priešininko ir nė žingsnelio toliau.

Vidutinė: stovėkite taip, kad dar galėtumėte smūgiuoti oponentui rankos atstumu.

Tolima: privalote būti bent vieno šuolio atstumu nuo priešininko. Geriausiai prieikite prie oponento ir šokite vieną ar porą kartų atgal.

SPECIALŪS VEIKĖJŲ JUDESIAI IR FATALITY

ASHRAH
Specialūs judesiai
Dangiškai Lengvas: Žemyn – Į priekį - kvadratas
Žaibo Sprogimas: Žemyn – Atgal - kvadratas
Besisukantis Ratas: Žemyn – Aukštyn - X
Nature's Torpedo: Į priekį – Į priekį - skritulys
Fatality 1: Žemyn – Žemyn – Aukštyn – Aukštyn – trikampis (Artimas)
Fatality 2: Į priekį – Žemyn – Į priekį – Žemyn – trikampis (Vidutinis)
Hari Kiri: Aukštyn – Žemyn – Aukštyn – Aukštyn – trikampis

BARAKA
Specialūs judesiai
Skrendanti šukė: Žemyn – Atgal - kvadratas
Mutavę ašmenys: Į priekį – Į priekį – X
Kapojantys ašmenys: Žemyn – Aukštyn – X
Fatality 1: Į priekį – Aukštyn – Žemyn – trikampis (Artimas)
Fatality 2: Į priekį – Žemyn – Atgal – Į priekį – trikampis (Vidutinis)
Hari Kiri: Žemyn – Atgal – Aukštyn – Atgal - skritulys

BO'RAI CHO
Specialūs judesiai
Vemti: Atgal – Į priekį - trikampis
Beždžionės sprigtai: Žemyn – Atgal - kvadratas
Pilvo Smūgis: Į priekį – Į priekį - skritulys
Žemės Drebėjimas: Žemyn – Aukštyn - X
Fatality 1: Žemyn – Aukštyn – Į priekį – Į priekį – trikampis (Vidutinis)
Fatality 2: Aukštyn – Atgal – Į priekį – X (Vidutinis)
Hari Kiri: Atgal – Atgal – Į priekį – Į priekį - trikampis

DAIROU
Specialūs judesiai
Antkapio Griūvimas: Į priekį – Atgal – Žemyn - kvadratas
Slapti Šešėliai: Žemyn – Aukštyn - X
Metalinė Koja: Žemyn – Atgal – trikampis
Fatality 1: Žemyn – Aukštyn – Atgal – Atgal – kvadratas (Vidutinis)
Fatality 2: Žemyn – Žemyn – Atgal – X (Artimas)
Hari Kiri: Atgal – Atgal – Atgal – Žemyn - kvadratas

DARRIUS

Specialūs judesiai
Apgaulingas Sprogimas: Žemyn - Atgal - skritulys
Suktas Smūgis: Atgal – Į priekį - skritulys
Krūtinės Trupintojas: Atgal – Į priekį - kvadratas
Šaudymas į Taikinį: Žemyn – Į priekį – X
Fatality 1: Aukštyn – Žemyn – Atgal – Į priekį – X (Vidutinis)
Fatality 2: Žemyn – Į priekį – Į priekį – Aukštyn – kvadratas (Artimas)
Hari Kiri: Atgal – Į priekį – Į priekį - trikampis

ERMAC
Specialūs judesiai
Mistiškas plūduriavimas: Žemyn – Aukštyn - X
Mistiška Bomba: (Mistiško Plūduriavimo metu) Žemyn - X
Smūgis Beneriant: (Mistiško Plūduriavimo metu) Į priekį - X
Telekinetinis Metimas: Į priekį – Atgal - trikampis
Telekinetinis Smūgis: Atgal – Žemyn – Atgal - skritulys
Hado-Energija: Žemyn – Atgal – kvadratas
Fatality 1: Žemyn – Atgal – Atgal – Žemyn – X (Vidutinis)
Fatality 2: Atgal – Žemyn – Atgal – Žemyn – skritulys (Vidutinis)
Hari Kiri: Žemyn – Aukštyn – Aukštyn – Žemyn - X

KABAL
Specialūs judesiai
Įniršęs Blyksnis: Atgal – Į priekį - skritulys
Plazmos Sprogimas: Žemyn – Į priekį - kvadratas
Klajoklio Prisilietimas: Žemyn – Atgal - trikampis
Fatality 1: Į priekį – Aukštyn – Aukštyn – Aukštyn – X (Artimas)
Fatality 2: Aukštyn – Aukštyn – Žemyn – Žemyn – trikampis (Artimas)
Hari Kiri: Į priekį – Aukštyn – Aukštyn – Žemyn – trikampis

KOBRA
Specialūs judesiai
Malūno Spyris: Žemyn – Atgal - skritulys

Degantis Kumštis: Žemyn – Į priekį - trikampis
Tele-Smūgis: Žemyn – Atgal - trikampis
Chi-Sprogimas: Žemyn – Į priekį - kvadratas
Sėlinantis Chi-Sprogimas: Žemyn – Atgal – kvadratas
Fatality 1: Žemyn – Atgal – Į priekį – Žemyn – skritulys (Artimas)
Fatality 2: Į priekį – Atgal – Į priekį – Į priekį – trikampis (Artimas)
Hari Kiri: Aukštyn – Aukštyn – Atgal – Atgal - trikampis

MILEENA
Specialūs judesiai
Riedantis Griaustinis: Atgal – Žemyn - skritulys
Skriejantis Sai: Žemyn – Į priekį - trikampis
Spyris iš Viršaus: Į priekį – Į priekį – skritulys

Fatality 1: Į priekį - Į priekį – Žemyn – Žemyn – kvadratas (Vidutinis)
Fatality 2: Aukštyn – Aukštyn – Į priekį – Į priekį – X (Tolimas)
Hari Kiri: Atgal – Žemyn – Į priekį - Atgal - kvadratas

NIGHTWOLF
Specialūs judesiai
Dvasios Strėlė: Žemyn – Atgal - kvadratas
Raganosio Puolimas: Į priekį – Į priekį - skritulys
Žaibas iš Aukštybių: Žemyn – Aukštyn - kvadratas
Atšvaitas: Atgal – Į priekį – trikampis

Fatality 1: Atgal – Į priekį – Atgal – Į priekį – kvadratas (Tolimas)
Fatality 2: Žemyn – Į priekį – Žemyn – Aukštyn – trikampis (Vidutinis)
Hari Kiri: Aukštyn – Aukštyn – Aukštyn – Aukštyn - X

SCORPION
Specialūs judesiai
Kruvinoji Ietis: Atgal – Į priekį - kvadratas
Pragaro Ugnis: Žemyn – Atgal - trikampis
Kūlvirsčio Spyris: Į priekį – Atgal - X
Teleportacijos Ataka: Žemyn – Atgal – X

Fatality 1: Į priekį – Žemyn – Į priekį – Į priekį – kvadratas (Vidutinis)
Fatality 2: Į priekį – Atgal – Į priekį – Atgal – kvadratas (Artimas)
Hari Kiri: Žemyn – Žemyn – Aukštyn – Atgal - kvadratas

SUB-ZERO
Specialūs judesiai
Ledo Klonas: Žemyn – Atgal - kvadratas
Šaldantysis Kamuolys: Žemyn – Į priekį – X
Šalčio Petys: Atgal – Į priekį - skritulys

Fatality 1: Į priekį – Atgal – Žemyn – Į priekį – trikampis (Artimas)
Fatality 2: Atgal – Žemyn – Į priekį – Žemyn – kvadratas (Vidutinis)

Hari Kiri: Žemyn – Aukštyn – Žemyn – Aukštyn - trikampis

SLAPTI VEIKĖJAI

HAVIK
Havik žaisti galėsite, tik atrakinę karstą „JS" (H-4/Chaoso Karalystė) kriptoje.

Specialūs judesiai
Liemens Prasukimas: Žemyn – Atgal - kvadratas
Neriantis Lavonas: Žemyn – Į priekį - kvadratas
Traškančių Kojų Užtaisas: Atgal – Į priekį - trikampis
Lavono Pašaipa: Į priekį – Atgal - skritulys
Fatality 1: Žemyn – Į priekį – Į priekį – Aukštyn – skritulys (Artimas)
Fatality 2: Į priekį – Į priekį – Į priekį – Atgal – trikampis (Vidutinis)
Hari Kiri: Į priekį – Aukštyn – Aukštyn – Aukštyn - trikampis

HOTARU
Hotaru žaisti galėsite, tik atrakinę karstą „OJ" (H-1/Įsakymo Karalystė). Hotaru skrynią rasite tik tarp 5:00 ryto ir 14:00 valandos kriptoje.

Specialūs judesiai
Žiogas: Žemyn – Į priekį – skritulys
Nuplaunantis Sprogimas: Žemyn – Atgal - kvadratas
Fatality 1: Į priekį – Aukštyn – Atgal - Žemyn – kvadratas (Vidutinis)
Fatality 2: Žemyn – Į priekį – Atgal – Į priekį – trikampis (Artimas)
Hari Kiri: Aukštyn – Atgal – Atgal - Atgal - trikampis

JADE
Jade žaisti galėsite tik atrakinę karstą „OI", kainuojantį 2,417 Jade monetų.

Specialūs judesiai
Nykstantys Vėjai: Atgal – Į priekį - kvadratas
Liepsnojantis Nitro Spyris: Atgal – Į priekį - skritulys
Skustuvo-Rang: Žemyn – Atgal - X
Išsisukinėjantys Šešėliai: Atgal – Į priekį - trikampis
Fatality 1: Atgal – Į priekį – Aukštyn – Į priekį – kvadratas (Vidutinis)
Fatality 2: Atgal – Į priekį – Į priekį – Į priekį – trikampis (Artimas)
Hari Kiri: Į priekį – Į priekį – Į priekį - Atgal - trikampis

KENSHI
Kenshi žaisti galėsite, tik atrakinę karstą „ON" (C-3/Žemės Karalystė) kriptoje.

Specialūs judesiai
Telekinetinis Smūgis: Atgal – Žemyn – Atgal - kvadratas
Telekinetinis Metimas: Žemyn – Atgal - skritulys
Telekinetinis Pastūmimas: Į priekį – Į priekį - trikampis
Tele-įsiutimas: Atgal – Į priekį - X
Proto Iškrypimas: Žemyn – Atgal – X
Fatality 1: Į priekį – Į priekį – Atgal – Atgal – trikampis (Vidutinis)
Fatality 2: Aukštyn – Į priekį – Atgal – Į priekį - trikampis (Vidutinis)
Hari Kiri: Žemyn – Atgal – Atgal – Į priekį - skritulys

KIRA
Kira žaisti galėsite tik atrakinę karstą „SH" (H-2/Žemės Karalystė) kriptoje.

Specialūs judesiai
Juodasis Drakono Rutulys: Atgal – Į priekį - skritulys
Mirties Bučinys: Atgal – Į priekį - kvadratas
Nakties Pavėsis: Žemyn – Į priekį – kvadratas
Fatality 1: Atgal – Į priekį – Į priekį – Atgal – skritulys (Tolimas)
Fatality 2: Aukštyn – Į priekį – Žemyn – Atgal – X (Vidutinis)
Hari Kiri: Į priekį – Atgal – Aukštyn – Atgal - X

LI MEI
Li Mei žaisti galėsite tik atrakinę karstą „PD" (F-7/Outworld) kriptoje.

Specialūs judesiai
Novos Sprogimas: Žemyn – Atgal - kvadratas
Karnavalo Suktukas: Į priekį – Žemyn - X
Skrendantis Kailis: Į priekį – Į priekį - trikampis
Spyris koja pašokus: Žemyn – Atgal - skritulys
Fatality 1: Į priekį – Į priekį – Į priekį – Į priekį – kvadratas (Vidutinis)
Fatality 2: Aukštyn – Atgal – Į priekį – Į priekį – skritulys (Vidutinis)
Hari Kiri: Aukštyn – Žemyn – Aukštyn – Žemyn - X

LIU KANG
Liu Kang žaisti galėsite tik pabaigę Konquest režimą ir atrakinę karstą „OT" (G8/Edenia, už Jade's palapinės penktadienio vidurnaktį) kriptoje.

Specialūs judesiai
Aukšto Skrydžio Spyris: Į priekį – Į priekį - skritulys
Žemas Ugnies Kamuolys: Į priekį – Į priekį - kvadratas
Aukštas Ugnies Kamuolys: Į priekį – Į priekį - trikampis
Dviračio Spyris: Žemyn – Į priekį - X
Fatality 1: Atgal – Atgal – Atgal – Į priekį – trikampis (Vidutinis)
Fatality 2: Į priekį – Į priekį – Aukštyn – Aukštyn - X (Vidutinis)
Hari Kiri: Žemyn – Žemyn – Žemyn – Aukštyn - X

NOOB SMOKE
Noob Smoke žaisti galėsite, tik atrakinę karstą „DM" už 3,643 Onyx monetų.

Specialūs judesiai
Dūmų Pjūvis: Į priekį – Į priekį - skritulys
Smirdantis Debesis: Aukštyn – Žemyn - ?
Tamsusis Žudikas: Žemyn – Atgal - trikampis
Mirtis iš Viršaus: Į priekį – Į priekį - X
Tamsieji Šešėliai: Žemyn – Atgal - skritulys
Mes Gyvename: Žemyn – Atgal - trikampis
Tamsa: Aukštyn – Žemyn – kvadratas
Fatality 1: Atgal – Į priekį – Atgal – Į priekį – skritulys (Vidutinis)
(Privalote būti Noob, kad atliktumėte šį Fatality)
Fatality 2: Aukštyn – Žemyn – Žemyn – Į priekį - trikampis (Vidutinis)

(Privalote būti Smoke, kad atliktumėte šį Fatality)
Hari Kiri: Žemyn – Aukštyn – Aukštyn – Žemyn - skritulys

RAIDEN
Raiden žaisti galėsite, tik atrakinę karstą „MA" (E-3/Įsakymo Karalystė) kriptoje.

Specialūs judesiai
Žaibo Blyksnis: Žemyn – Atgal – kvadratas
Žaibo Smūgis: Į priekį – Į priekį – skritulys
Teleportas: Žemyn – Aukštyn – X
Krečiantis Prisilietimas: Į priekį – Į priekį - trikampis
Fatality 1: Atgal – Žemyn – Į priekį – Žemyn – kvadratas (Vidutinis)
Fatality 2: Aukštyn – Žemyn – Į priekį – Į priekį – kvadratas (Tolimas)
Hari Kiri: Į priekį – Aukštyn – Aukštyn – Atgal - kvadratas

SHUJINKO
Shujinko žaisti galėsite tik pabaigę Konquest režimą.

Specialūs judesiai
Ledinis Vėjas: Žemyn – Į priekį - kvadratas
Liepsnojantis Kumštis: Žemyn – Į priekį - trikampis
Skrendantis Jinko: Į priekį – Į priekį - skritulys
Žirklių Spyris: Žemyn – Atgal – X
Ietis: Atgal – Į priekį - kvadratas
Čiuožimas: Į priekį – Atgal – X
Oponento Smūgis: Atgal – Žemyn – Atgal – skritulys
Fatality 1: Aukštyn – Žemyn – Žemyn – Į priekį – X (Artimas)
(Turite atrakinti karstą C-8/Anapusio Karalystė, kad galėtumėte atlikti Shujinko pirmąją Fatality.)
Fatality 2: Atgal – Aukštyn – Į priekį – Į priekį – kvadratas (Artimas)
(Turite atrakinti karstą „SQ" (D-4/Įsakymo Karalystė), kad galėtumėte atlikti Shujinko antrąją Fatality.)
Hari Kiri: Žemyn – Atgal – Žemyn – Atgal - X
(Privalote gauti raktą iš A-8/Žemės Karalystė šešioliktos mėnesio dienos vidurnaktį, kad galėtumėte atlikti Shujinko Hari Kiri.)

SINDEL
Sindel žaisti galėsite tik atrakinę karstą „SJ" (D-1/Požemio Karalystė. Sindel pasirodo tik tarp 22:00 ir 5:00 ryto.

Specialūs judesiai
Šmėklos Klyksmas: Į priekį – Į priekį - kvadratas
Žvaigždžių Rėksnė: Į priekį – Į priekį - X
Čiuožiantis Pėdos Pagriebimas: Atgal – Į priekį – kvadratas
Fatality 1: Atgal – Į priekį – Į priekį – Atgal – kvadratas (Vidutinis)
Fatality 2: Aukštyn – Aukštyn – Atgal – Į priekį – X (Vidutinis)
Hari Kiri: Į priekį – Aukštyn – Aukštyn – Žemyn - skritulys

TANYA
Tanya žaisti galėsite tik atrakinę karstą „DI" (A-3/Anapusinė Karalystė, Ledo Urvai).

Specialūs judesiai
Žmogaus Patrankos Grąžtas: Į priekį – Į priekį - trikampis
Oro Ugnies Sprogimas: Žemyn – Į priekį - trikampis
Banguotas Sprogimas: Žemyn – Atgal - trikampis
Skeliantis Spyris: Žemyn – Atgal - skritulys
Surask Mane: Aukštyn – Žemyn - kvadratas
Fatality 1: Į priekį – Žemyn – Žemyn – Žemyn – kvadratas (Artimas)
Fatality 2: Aukštyn – Atgal – Į priekį – Aukštyn – trikampis (Artimas)
Hari Kiri: Žemyn – Žemyn – Į priekį – Aukštyn - X

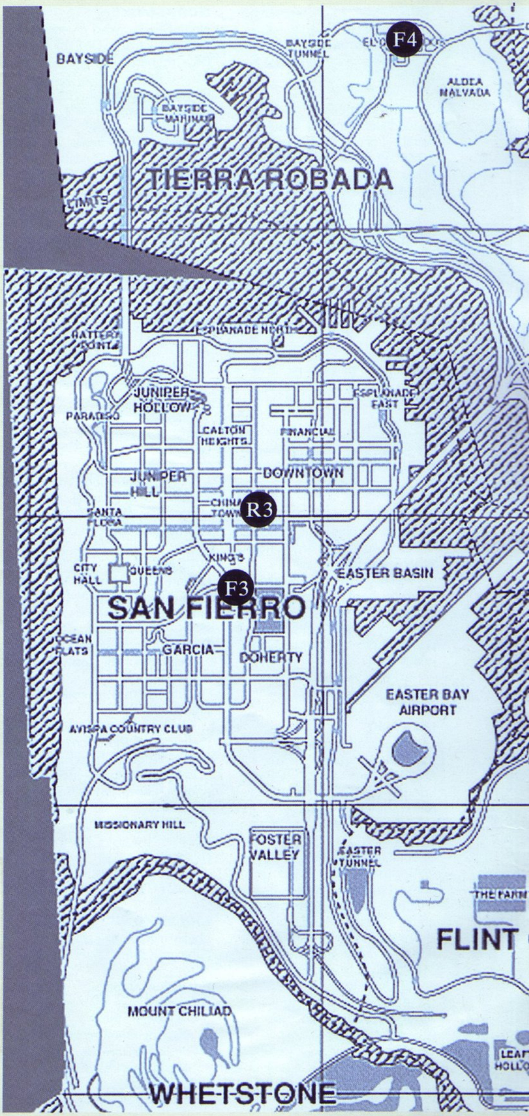
Grand Theft Auto: San Andreas

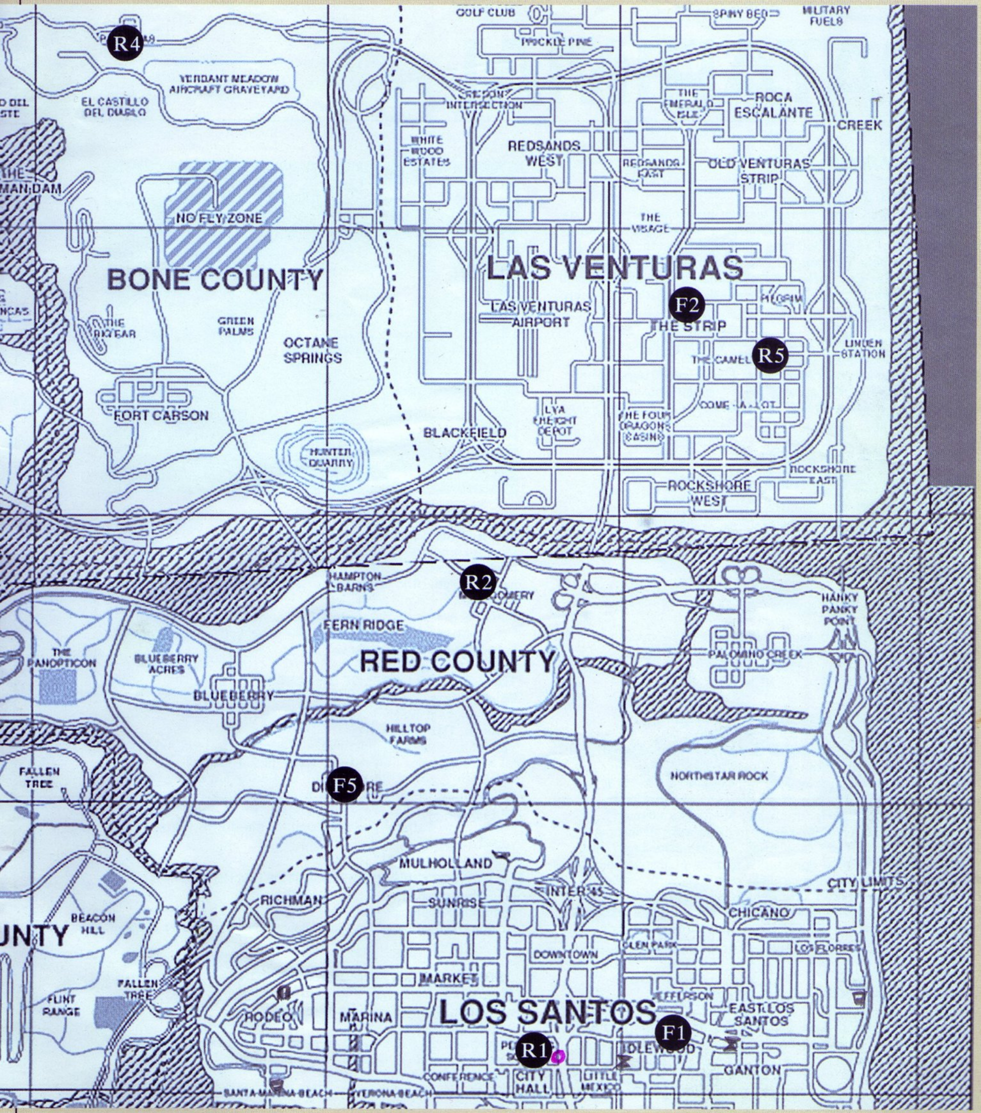
VISAS ŽEMELAPIS

VIETOVĖS, KUR GALIMA ŽAISTI DVIEM ŽAIDĖJAMS:

R – Rampage
F – Free Roam

- DRINKING DATE
- DINER
- RESTOURANT
- POLICIJOS NUOVADA




GOLF CLUB
SPINY BED
MILITARY FUELS
PRICKLE PINE
R4
VERDANT MEADOW AIRCRAFT GRAVEYARD
EL CASTILLO DEL DIABLO
ROCA ESCALANTE
THE EMERALD ISLE
CREEK
WHITE WOOD ESTATES
REDSANDS WEST
REDSANDS EAST
OLD VENTURAS STRIP
NO FLY ZONE
THE VISAGE
BONE COUNTY
LAS VENTURAS
F2
LAS VENTURAS AIRPORT
THE STRIP
PILGRIM
GREEN PALMS
OCTANE SPRINGS
THE CAMEL
R5
LINDEN STATION
FORT CARSON
COME-A-LOT
LVA FREIGHT DEPOT
THE FOUR DRAGONS CASINO
BLACKFIELD
HUNTER QUARRY
ROCKSHORE EAST
ROCKSHORE WEST
HAMPTON BARNS
R2
HANKY PANKY POINT
FERN RIDGE
THE PANOPTICON
BLUEBERRY ACRES
RED COUNTY
PALOMINO CREEK
BLUEBERRY
HILLTOP FARMS
FALLEN TREE
F5
NORTHSTAR ROCK
MULHOLLAND
CITY LIMITS
INTER 45
RICHMAN
SUNRISE
CHICANO
BEACON HILL
GLEN PARK
DOWNTOWN
LOS FLORES
FALLEN TREE
MARKET
FLINT RANGE
JEFFERSON
RODEO
MARINA
LOS SANTOS
EAST LOS SANTOS
F1
R1
IDLEWOOD
CONFERENCE
CITY HALL
LITTLE MEXICO
GANTON
SANTA MARINA BEACH
VERONA BEACH

PATARIMAI

GAMEDUK

SILENT HILL 2

Apėjau visą ligoninę, radau vienoje palatoje skrynią ir jos užraktų daugumą atrakinau, bet ne visus. Dar viename kambaryje yra lyg ir kažkoks minkštas žaislas, tačiau jo paimt neleidžia, ar negaliu. Dar vienoje palatoje, ar tiksliau duše, yra kažkas nutekamajame vamzdyje, tačiau vien su kabliuku negaliu jo ištraukti. Padėkite man šioje situacijoje.

Tomas, Vilnius

Jei teisingai suprantame vietą, tai skryniai reikia dviejų raktų ir dviejų kodų. Raktai yra Lapis Eye ir Purple Bull, o kodai — vienas nuo spausdinimo mašinėlės, o kitas nuo kruvinos sienos. Kad ištrauktum daiktą iš dušo, reikia sujungti plaukus, rastus minėtoje skrynioje, su sulinkusia adata, kurią gausite, patyrinėję mešką (žaislą).

SPEC OPS: STEALTH PATROL

1 misija, 2 lygis

Nežinau, ką ten daryti.

Vladislavas, Švenčionėliai

Reikia surasti ir išimti duomenų modulį iš sudužusio lėktuvo, kuris yra ant kelio.

TOMORROW NEVER DIES

2 lygis

Kur yra raktas naikintuvui?

Lukas, Vilnius

Raktą turi vyras prie bokšto, prie tankerio. Nužudykite jį ir gausite raktą.

THE THING

Strata furnace

Negaliu nugalėti 2 boso. Kaip tai padaryti?

Aistis, Vilnius

Nepulkite iš karto prie boso. Pataisykite suktuvo elektros tiekimą. Tada eikite atgal prie durų ir pažiūrėkite pro žemiausias dėžes. Užtaisykite stipriausias granatas ir pradėkite mėtyti jas virš dėžių į bosą. Pasistenkite mesti kuo toliau, kad neatriedėtų atgal. Naudokite pirmojo asmens vaizdą. Numetę kokias penkias aukšto sprogimo granatas, perjunkite į reguliarias. Pasiruoškite bėgti į jo plotą. Apsiginkluokite ugnies granatomis ir granatsvaidžiu. Bėkite aplink dėžes jungiklio link, pakratykite monstrą elektra, tada grįžkite į kambario centrą. Persijunkite į pirmojo asmens vaizdą ir, kol bosas apsvaigęs, šaukite į „kaklo" vietą tarp dviejų galūnių. Jei pakankamai primėtėte granatų, vieno šūvio turėtų užtekti, jei ne — grįžkite atgal ir kartokite tą patį.

METAL GEAR SOLID 2: SONS OF LIBERTY

Oilrig

Po to, kai nužudau Fatman, man liepiama surasti šautuvą. Kur jį rasti?

Jokūbas, Kaunas

Ginklas yra Strut F warehouse(sandėlyje).

ONIMUSHA 3: DEMON SIEGE

Notre Dame Square (Samanosuke)

Praėjau pro geltonas duris, išsitobulinus kardus, tačiau toliau pamačiau panašias tik mėlynas duris. Nežinau, kaip jas atidaryti. Ant jų parašyta: Resonating with the gauntlet the air swirls.

Rytis, Kupiškis

Pro mėlynas duris praeiti galima gavus naują ginklą (deimantą), kuris yra vienoje iš statulų.

TOMB RAIDER ANGEL OF DARKNESS

Boaz returns

Nežinau, kaip įveikti vorą.

Artūras, Panevėžys

Šaudykite į veidą, kol atsivers rūgštį leidžiantys skydeliai jai ant nugaros. Taikykitės į vieną iš šių skydelių ir iššaukite jį. Tada vėl taikykitės į veidą ir kartokite tą patį, kol iššaudysite visus keturis skydelius. Į juos galima šaudyti tik tol, kol ji spjaudo rūgštį. Po scenos ji pasikeis į skraidantį vabalą — dabar tiesiog šaudykite į ją ir venkite atakų.

HARRY POTTER AND CHAMBER OF SECRETS

Ką duoda, kai randi visas kortas?

Mantas, Klaipėdos raj.

Kortos reikalingos, kad galėtum dalyvauti House Duelist Champions turnyre.

BROKEN SWORD 2: SMOKING MIRROR

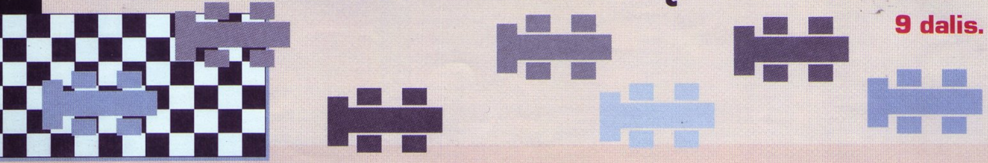
Prieplauka, sandėlys

Ką daryti, kai ilaisvinu Nico?

Julius, Šakiai

Pirmiausia reikia atsikratyti sargybinio, įviliojant ir užrakinant jį saugojimo spintoje, o po to pažiūrėti pro angą į laivą, kuriame išvysite Oubier ir Karzac.

VAIRAVIMO ŽAIDIMŲ ISTORIJA



9 dalis.

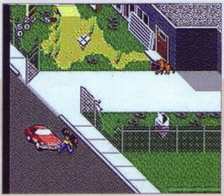
1991-IEJI METAI

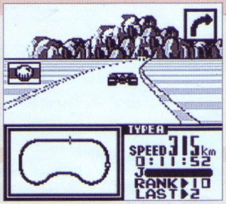
Svarbūs industrijai metai, mat rugsėjo mėnesį startavo antros kartos *Nintendo* konsolė *Super NES*. Nors *Sega* ir buvo spėjusi pirmoji išleisti 16 bitų konsolę, *NES* greitai aplenkė konkurentą ir tapo populiariausia savo laikmečio sistema. Iš kitos pusės, *Sega* pradėjo lįsti į *Nintendo* vienvaldiškai užimtą "handheld'ų" rinką - kompanija išleido nešiojamą spalvotą (!!) konsolę *Game Gear*.

NINTENDO

Pirmaisiais metais pasirodė keletas lenktynių žaidimų. Tai futuristinės, iš arkadų perkeltos greičio varžybos *F-Zero* bei panašus kosminis žaidimas *HyperZone*. Taip pat išleistas populiariojo *PaperBoy* žaidimo tęsinys, kuriame vėl reikėjo išvežioti laikraščius po namus.

Pirmosios savo konsolės Nintendo toli gražu nepaliko. NES sistemai buvo išleista nemažai vairavimo žaidimų. Žymiausias pasirodymas — daugeliui, ko gero, žinomas *Micro Machines*. Iš arkadų perkeltas ir





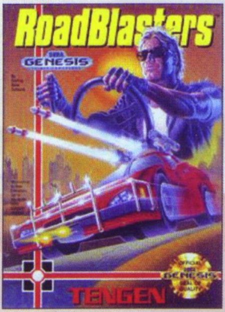
skandalingasis *Death Race*. Sunkvežimiais su didžiuliais ratais leido pasivažinėti *Monster Truck Rally*, sportiniais automobiliais — *Super Cars*, kateriais — *Eliminator Boat*

Duel, na, o futuristinėmis skraidyklėmis, tiesa, miniatiūrinėmis — *Galaxy 5000*.

Populiariajam Game Boy *Nintendo* išleido porą driving žaidimų. *F-1 Race* tapo pirmuoju šio „handheld'o" žaidimu, leidusiu vienu metu žaisti keturiems žaidėjams. Buvo galima rinktis du *Formulės-1* bolidus, 14 trasų ir tris žaidimo režimus. Taip pat buvo perleistas jau daugelį konsolių spėjęs apkeliauti radijo mašinėlių žaidimas *Super R.C. Pro-Am*.

SEGA

Naujajam savo „handheld'ui" *Sega* pirmaisiais metais išleido porą vairavimo žaidimų. Tai supaprastinti arkadiniai žaidimai *Out Run bei Chase H.Q.*



Genesis sistemai vairavimo žaidimų šiais metais tikrai netrūko. Vėl gi, tai buvo daugiausia perdirbiniai iš arkadų ar kitų sistemų: *Out Run, Paperboy, Road Rash, Roadblasters, Hard Drivin'* ir

keletas kitų. Iš originalių žaidimų pasirodė *Namco* žaidimas *QuadChallenge*, kuriame reikėjo lakstyti motociklais šešiolikoje trasų. Kiekvienas iš keturių žaidimo motociklų turėjo unikalų valdymą, akseleraciją ir galingumą.

KITI

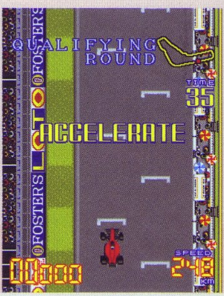
Nemažai žaidimų savo „handheld'ui" Lynx išleido *Atari*. Maksimaliai išnaudojantis Lynx grafines galimybes buvo futuristinių lenktynių žaidimas

S.T.U.N. Runner. Tai buvo be galo greitas ir intensyvus žaidimas, lyginamas su garsiuoju Wipeout. *Checkered Flad* leido Lynx žaidėjams palakstyti *Indy* car bolidais 18-oje trasų. Buvo galima rinktis vairuotojo lytį, bolido spalvą ir pavarų dėžės tipą. Su *ComLynx* „adapteriu" šį žaidimą galėjo žaisti net iki šešių žaidėjų. Buvo galima pavaidinti ir policininką Bobą misijų vairavimo žaidime A.P.B. Tik baigęs akademiją, pareigūnas turėjo išvalyti gatves nuo nusikaltėlių. Žaidėjams reikėjo važinėti po miestą ir, sustabdžius tam tikrus automobilius, areštuoti pažeidėjus. Paties Bobo automobilis naudoja degalus, tad reikia stebėti ir laiku spėti užsukti į degalinę. O už visokius blogus darbus, kaip kad pėsčiojo pervažiavimas ar automobilio aptrankymas neįsijungus sirenos, Bobas gaudavo baudą.

Merdėjančioje *Neo Geo* sistemoje pasirodė *Trash Rally* — arkadinės lenktynės, kuriose vaizdas buvo rodomas iš viršaus. Galima buvo rinktis iš kelių automobilių ir lenktyniauti įvairiose egzotiškose pasaulio vietovėse.

ARKADOS

Arkadose kaip ir anksčiau virė intensyviausias gyvenimas. Iš tiesų, nepaisant naujų konsolių, žaidėjus iki šiol traukia pasivažinėti arkadose — ten įvairių sėdynių ir judėjimo efektų pagalba pasiekiamas didžiausias tikroviškumas ir linksmumas.



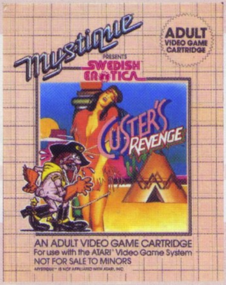
91-aisiais buvo pagaminta eilė formulės lenktynių arkadų, daugiausia atkeliavusių iš Japonijos. Tai žymiojo *Final Lap* tęsinys, *F-1 Grand Prix, Exhaust Note,* kuriame žaidėjai vairavo didžiausią pusę ekrano užimantį bolidą bei galėjo kalbėtis tarpusavyje (32-ių bitų *Sega* technikos stebuklai). Iš sportinių automobilių lenktynių pasirodė taip pat *Sega* pagamintas *Rad Mobile,*

kuriame žaidėjai turėjo perlėkti per dvidešimt skirtingų Amerikos miestų, gaudomi policijos ir priešininkų. Taip pat žaidimai *Winning Run '91* ir *Trash Rally.* Pakovoti su automobiliais leido žaidimai *Special Criminal Investigation* — čia reikėjo gaudyti ir nukenksminti

nusikaltėlius. *Road Riot 4WD* žaidime žaidėjai, išokę į bagius, turėjo lakstyti smėlėtomis ir kitokiomis pavojingomis trasomis ir kovoti su priešininkais.

LABIAUSIAI ŠOKIRAVĘ ŽAIDIMAI

Tęsiame praėjusiame numeryje pradėtą pasakojimą apie labiausiai žaidimų industriją šokiravusius žaidimus. Dabar iš arkadų, kurias pirmą kartą pašiurpino *„Death Race“*, keliamės į pirmąją konsolę ir pirmąjį namų žaidėjus šokiravusį žaidimą.



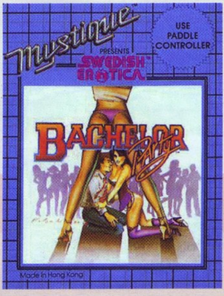
CUSTER'S REVENGE“

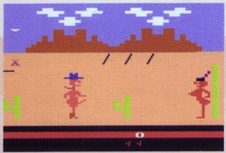
„Atari 2600“, 1983
Sukūrė ir išleido: „Mystique“

Devintojo dešimtmečio pradžioje pasirodęs žaidimas apie generolą Kasterį buvo įsimintinas darbas. Jame buvo sudėta viskas, kas galėjo šokiruoti ankstyvąją žaidėjų publiką. Žaidimo „geimplėjus“, techninis išdirbimas ir grafika buvo tokie prasti, kad, jei ne perdėm atvira (na tiek, kiek galima paveiksliukus iš kvadratukų vadinti „atvirais“), niekas nė nebūtų jo pastebėjęs ir prisiminęs.

„Custer's Revenge“ žaidime valdote karikatūrinį generolo Džordžo Armstrongo Kasterio personažą. Kasteris buvo žymus XIX amžiaus JAV karininkas, nuožmiai kovojęs su indėnais. Tačiau žaidime jokių kovų toli gražu nebuvo — herojaus tikslas buvo perbėgti per lauką, vengiant priešo, strėlių link prie stulpo pririštos indėnės ir ją... išprievartauti.

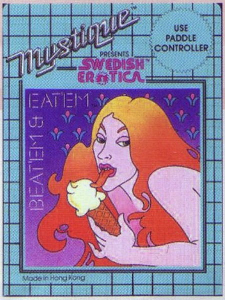
Tik pasirodęs žaidimas sukėlė neapykantos bangą. Visi juk žinome, kaip amerikiečiai jautriai reaguoja į jiems brukamus nemalonios praeities apie indėnų naikinimą epizodus, o ypač tokiu būdu. Per pirmąjį *„Custer's Revenge“* pristatymą 1982-ųjų spalį Niu Jorke susirinko daugiau nei 250 protestuotojų, kuriuos sukvietė organizacija „Moterys prieš pornografiją“. Prie šios akcijos taip pat prisidėjo „Nacionalinė moterų organizacija“ ir „Amerikos indėnų bendruomenės namai“. Kūrėjai, be abejo, paneigė kaltinimus prievartavimo scenomis, ir pareiškė, kad tai — „aktas abiejų suaugusiųjų pusių sutikimu“, kas buvo visiškai beprotiška.





Kadangi konsolių žaidimai buvo visiškai naujas dalykas publikai, pikti protestuotojai ir tėveliai nelabai žinojo, į ką „mėtyti akmenis“ dėl *„Custer's Revenge“* žaidimo. Daugelis kaltino *„Atari“* — konsolės leidėją. Pastaroji padavė į teismą žaidimo kūrėją *„Mystique“* dėl žaidimo *„Custer's Revenge“* „neteisingų asociacijų“ su „Atari 2600“.

Kol vyko bylinėjimasis dėl *„Custer's Revenge“*, *„Mystique“* spėjo išleisti dar du „X“ pažymėtus žaidimus. Vienas buvo *„Beat 'Em and Eat 'Em“*, kuriame reikėjo rinkti taškus, užsiimant seksualine veikla, o kitas — *„Bachelor Party“*, kuriame tiesiog reikėjo trankyti didelius kiekius moterų... *„Mystique“* užsidarė netrukus po *„Bachelor Party“* išleidimo.



ŽAIDIMŲ IŠLEIDIMO DATOS

LAPKRITIS

05 CRIMSON TEARS	VEIKSMO
05 DANCING STAGE FUSION	MUZIKA
05 EURO RALLY CHAMPION	LENKTYNĖS
05 EYETOY: PLAY 2	EYETOY
05 FLATOUT	LENKTYNĖS
05 KNIGHT RIDER 2	LENKTYNĖS
05 LEISURE SUIT LARRY: MAGNA CUM LAUDE	NUOTYKIŲ
05 PREMIER MANAGER 2004/2005	VALDYMO
05 THE INCREDIBLES	VEIKSMO
05 THE LORD OF THE RINGS, THE THIRD AGE	RPG
05 TY THE TASMANIAN TIGER 2: BUSH RESCUE	PLATFORMA
12 ANIMANIACS	NUOTYKIŲ
12 DRAGON BALL Z: BUDOKAI 3	MUŠTYNĖS
12 GET ON DA MIC	MUZIKA
12 HOT WHEELS STUNT TRACK CHALLENGE	LENKTYNĖS
12 METAL SLUG 3	VEIKSMO
12 RATCHET & CLANK: UP YOUR ARSENAL	VEIKSMO
12 SHADOW HEARTS: COVENANT	VEIKSMO
12 SPYRO: A HERO'S TAIL	NUOTYKIŲ
12 THE GETAWAY: BLACK MONDAY	VEIKSMO
12 THE URBZ: SIMS IN THE CITY	SIMSAI
12 WWE SMACKDOWN! VS. RAW	MUŠTYNĖS
19 BACKYARD WRESTLING 2	MUŠTYNĖS
19 KILLZONE	FPS
19 MEGA MAN X: COMMAND MISSION	VEIKSMO
19 MORTAL KOMBAT: DECEPTION	MUŠTYNĖS
19 NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2	LENKTYNĖS
19 SINGSTAR PARTY	MUZIKA
19 TOM CLANCY'S GHOST RECON 2	TAKTIKA
19 WORMS FORTS: UNDER SIEGE!	STRATEGIJA
26 CALL OF DUTY: FINEST HOUR	FPS
26 CRASH 'N' BURN	LENKTYNĖS
26 GOLDENEYE: ROGUE AGENT	FPS

ŽAIDIMŲ IŠLEIDIMO DATOS LIETUVOJE

LAPKRITIS

04 LOTR: THE THIRD AGE
04 TY THE TAZMANIAN TIGER 2
05 FLAT OUT
11 THE URBZ
12 DRAGONBALL Z BUDOKAI 3
12 GRAND THEFT AUTO SAN ANDREAS
12 VIETCONG PURPLE HAZE
12 TEST DRIVE: DRIVEN TO DESTRUCTION
15 BACKYARD WRESTLING 2: THERE GOES THE NEIGHBORHOOD
17 EYETOY PLAY 2
17 RATCHET & CLANK 3
17 THE GETAWAY: BLACK MONDAY
18 HARRY POTTER PRISONER OF AZKABAN PLATINUM
18 NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2
19 PREDATOR
22 GET ON DA MIC
24 KILLZONE
24 SINGSTAR PARTY
25 BURNOUT 2 PLATINUM
25 GOLDENEYE: ROGUE AGENT
26 .HACK VOL 4
26 CALL OF DUTY: FINEST HOUR

TOPAI

VA TOP 15

1. Dragon Ball Z: Budokai 2
2. Final Fantasy X - 2
3. NFS: Underground
4. GTA: Vice City
5. *Silent Hill*
6. Final Fantasy X
7. *Metal Gear Solid*
8. Ratchet and Clank 2
9. SSX Tricky
10. FIFA 2004
11. *Final Fantasy VIII*
12. Gran Turismo 3 A-Spec
13. Soul Calibur 2
14. *Final Fantasy VII* (N)
15. Medal of Honor Frontline

Nepamiršk, kad tik tu gali lemti šį topą! Įrašyk žaidimų pavadinimus į kuponą ir siųsk mums.

GNT Playstation 2 Top 10

Populiariausi žaidimai Lietuvoje.

1 Lord of the Rings: Return of the King
2 Splinter Cell Pandora Tomorrow
3 FIFA 2004
4 Battlestar Galactica
5 Grand Theft Auto: Vice City
6 NBA Jam 2004
7 ATV 2: Quad Power Racing
8 Speed Kings
9 Virtua Cop Elite Edition
10 Urban Freestyle Soccer

GNT PSone Top 5

Populiariausi žaidimai Lietuvoje.

1 Worms Armageddon
2 Rescue Heroes Molten Menace
3 Tiger Woods PGA Tour Golf
4 FIFA 2005
5 NBA Live 2003

PS 2

1 Grand Theft Auto: San Andreas
2 FIFA 2005
3 Pro Evolution Soccer 4
4 Tony Hawk's Underground 2
5 Burnout 3: Takedown
6 Tiger Woods PGA Tour 2005
7 LMA Manager 2005
8 Shark Tale
9 Star Wars: Battlefront
10 Crash Twinsanity

PSone

1 Scooby-Doo and The Cyber Chase
2 Yu-Gi-Oh! Forbidden Memories
3 Dance: UK
4 Monsters, Inc.
5 Spiderman 2 - Enter Electro
6 Spiderman
7 Spyro The Dragon 2
8 Dancing Stage Party Edition
9 Crash Bandicoot
10 Rugrats In Paris

Xbox

1 FIFA 2005
2 Fable
3 Burnout 3: Takedown
4 Star Wars: Battlefront
5 Tony Hawk's Underground 2
6 Tiger Woods PGA Tour 2005
7 LMA Manager 2005
8 Kingdom Under Fire: The Crusaders
9 X-Men Legends
10 Outrun 2

GameCube

1 Donkey Konga
2 FIFA 2005
3 Pikmin 2
4 Tony Hawk's Underground 2
5 X-Men Legends
6 WWE: Day of Reckoning
7 Animal Crossing
8 Shark Tale
9 Pokemon Colosseum
10 Tiger Woods PGA Tour 2005

GBA

1 Pokemon Fire Red
2 Pokemon Leaf Green
3 Shark Tale
4 Finding Nemo / Monsters, Inc.
5 Finding Nemo
6 FIFA 2005
7 Disney's The Lion King
8 Disney Princess
9 Shrek 2
10 Rayman 3

N-Gage

1 Sonic N
2 Crash Nitro Kart
3 Tomb Raider
4 Tony Hawk's Pro Skater
5 Red Faction